

Star Wars: Episode I oyunlarının incelemeleri ve puanları!

PC GAMER TÜRKİYE

Dünyanın En Çok Satan PC Oyun Dergisi

CD-ROM Hediyeli

CD'DE BU AY
- Sinistar Unleashed
- 16 new EXCLUSIVE levels for Half-Life
- Star Wars: Episode I – The Gungan Frontier
- Triple Play 2000
- Hidden & Dangerous

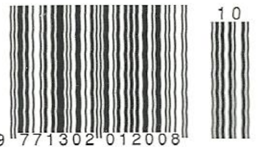
2000'in EN İYİ 10 OYUNU

GELECEK YIL KESİNLİKLE OYNAMANIZ GEREKEN OYUNLAR!

Aralarında *Freelancer, Throne of Darkness, Alone in the Dark 4, No One Lives Forever, Motocross Madness 2* ve *Planet of the Apes* de bulunuyor! Bu oyunları daha önce HİÇ görmediniz, sizi kesinlikle UÇURACAKLAR!

POSTER RE-VOLT ve TIBERIAN SUN

www.pcgamer.com
Yıl: 1 Sayı: 11 • AĞUSTOS 1999
ABD: 7.99$ TÜRKİYE: 4.99$ (2.150.000 TL)
ISSN 1302-0129





EĞİTİM



Açın bilgisayarınızı, dev bir imparatorluk kurup yönetin ya da ailenizle dinozorlar devrinde bir yolculuğa çıkın. İsterseniz bir savaş uçağı uçurun, isterseniz birbirinden renkli kartlar, takvimler hazırlayın. Gerçek bir otomobil yarışının heyecanını yaşadıktan sonra, üç boyutlu gök cisimlerini inceleyin... Microsoft Multimedya Dünyası'nda her şey mümkün! Üstelik, hepsi yüksek ses ve görüntü kalitesiyle hazırlanan multimedya ürünleri, size, oyun oynarken dokunma duyunuzu da kullanma şansı veriyor. Hemen gelin ve bu dünyanın ne kadar renkli olduğunu kendi gözlerinizle görün.



VE DİĞERLERİ



Nereye ulaşmak istiyorsanız, oraya... Microsoft®

418 24 76 • Dost Kitabevi Kavaklıdere (312) 427 24 06 • Dost Kitabevi Kızılay (312) 425 24 64 • Pusula Bilgisayar **Bodrum** •Bosis (252) 316 57 75 **Bursa** • Continent Hipermarket (224) 232 26 91 **İstanbul** • 3P Bilgisayar (212) 399 04 00 • Carrefoursa Alışveriş Merkezi (216) 416 80 80 • Continent Hipermarket (212) 852 06 06 • D&R Erenköy • Maykom Bilgisayar Mayadrom (212) 284 66 05 •Megavizyon Beyoğlu (212) 293 07 59 • Megavizyon Capitol Superstore Profilo (212) 216 42 74 • Pc Gold Kadıköy (216) 349 21 45 • Raks New Media (212) 273 25 60 • Raksotek • Remzi Kitabevi Carrefoursa (216) 448 03 73 • Remzi Kitabevi Mayadrom (212) 284 57 00 • Remzi Kitabevi Rumeli 343 73 73 • D&R Karşıyaka (232) 364 34 34 • Egeform Bilgisayar Çankaya (232) 364 03 24 • Egeform Bilgisayar Karşıyaka

PC GAMER TÜRKİYE

YIL: 1 • SAYI: 11 • AĞUSTOS 1999

Kapak Konusu

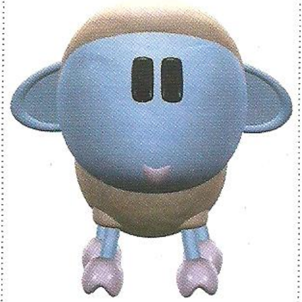
2000'in EN İYİ 10 OYUNU 39

Gelecek gözünüze ürkütücü görünebilir ama sadece hazırlıklı değilseniz. PC Gamer sizi korkularınızdan kurtarmak için kristal küresine bakıyor ve 2000 yılının en iyi oyunlarının hangileri olacağını söylüyor.

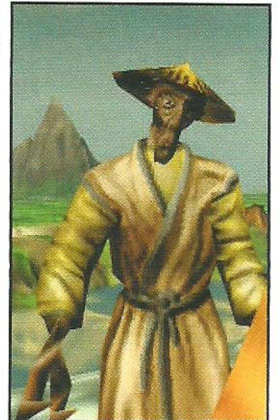
Vurgunlar



White Wolf'un kağıt-kalemle oynanan meşhur role-playing oyunu bilgisayar sahnesine taşınıyor.

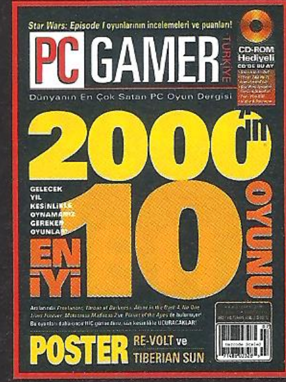


Sevimli, aptal ve çok eğlenceliler. Empire'ın yeni oyunu, Lemmings hayranlarının beklediği gibi bir oyun olabilir.



Fransızlar gerçeküstü ve güzel oyunlar yapmakla meşhurdur. Infrogames, bu oyunla bunu bir kez daha kanıtlıyor.

PC GAMER ONLINE WWW.PCGAMER.COM



2000'in oyunları

Bundan 11 ay önce çıkan ilk sayımızda sizlere 1999'un en iyi 10 oyununu duyurmuştuk. Oradaki oyunların bir bölümü çoktan çıktı, diğerleri de bugünlerde çıkmaya hazırlanıyor ama PC Gamer yeni Top10 listesini hazırladı bile.

Evet, PC Gamer'ın ilk yaşına yaklaştığı bugünlerde sıra 2000'in en iyi oyunlarına geldi. 2000'in oyunları gerçekten bugüne dek gördüklerimizin çok ötesinde. Gelişimin ilk ayağı olan grafiklerde inanılmaz bir sıçrama olacak. Bunu anlamak için Freelancer ve Motocross Madness 2'nin grafiklerine bakmanız yeterli. Gelişimin ikinci ayağı ise Multi-player oyunlar. Daha önce sizlere bir dosya ile tanıttığımız Team Fortress2 ve dünyanın ilk büyük multi-player strateji oyunu olan Sovereign "Multi-player" kavramını değiştirecek gibi gözüküyor. 2000 yılının bizim için sakladığı en hoş sürpriz ise ilk PC'lerimizde hastalık derecesinde sevdiğimiz, günlerimizi ve gecelerimizi bilgisayar başında geçirmemize yol açan Alone in the Dark serisinin dördüncüsü ile devam edecek olması. Bu bombaları dışında PC Gamer yine aylık oyun dozunuzu sunacak sizlere; oyun incelemeleri, haberler, son teknoloji harikası donanım ürünlerinin karşılaştırmalı incelemeleri, mektuplarınız ve çok daha fazlası...

2000'in oyunlarına baktığımızda bizi en çok mutlu eden şey, oyun dünyasının birbirinin taklidi oyunlara sırtını dönüp yenilikçi ve farklı oyunların peşinden gitmesi. Yani 2000 yılında oyun dünyasını bir rönesans bekliyor. Yani 2000'in oyunları yeni millenium'a yeni ve muhteşem bir giriş yapıyor. Bundan sonra takitlerle yolunu çizenler bile yeni bir taklit anlayışı geliştirmek zorunda kalacak gibi görünüyor. Her zaman olduğu gibi bu iyi oyunların çıkmasını sabırsızlıkla bekliyeceğiz.

PC-GAMER TÜRKİYE



Dünyanın en iyi iki markası Intel ve Creative'i aynı çatı altında buluşturan Empa, Intel Seattle-2 anakart ve Creative GB Riva TNT2 Ultra görüntü kartı alan herkese, Creative 56 kpbs Internal PCI modem hediye ediyor.



Intel Seattle-2 Anakart

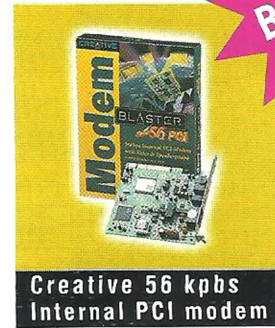
- Intel440BX yonga seti
- Slot1 ve AGP desteği
- 3 DIMM 768 MB RAM desteği
- 1 AGP, 4 PCI, 2 ISA
- 2 USB, 1 PS/2 mouse, 1 IrDA, 1 FDD, 1 LPT, 2 COM
- (66/100) bus hızı otomatik olarak seçilir
- PCI Bus master IDE
- Wake-ON-LAN desteği
- Donanım gözleme
- ATX, 305 mm x 197 mm
- Pentium III işlemciler için hazır

Creative GB Riva TNT2 Ultra

- Yeni nesil RivaTNT2 128bit grafik işlemci ve bellek mimarisi
- S ve Composite bağlantı üzerinden TV çıkışı
- 2.9GB/saniye bellek bant genişliği
- 300 milyon bilinear filtreli doluluk oranı
- 32 MB SGRAM, AGP 1.0 ve 2.0 uyumlu
- 300MHz RAMDAC, max. 1920 x 1200 çözünürlükte 16.7 milyon renk
- 32bit Color Rendering, Multiple Texture, 2048 x 2048 büyüklüğünde texture yükleyebilme
- Bump Mapping, Full Screen, Anti Aliasing ve Stencil Buffering desteği
- Windows 95, 98 için sürücüler (DirectDraw, Direct3D, and OpenGL)
- Windows NT için sürücüler (DirectDraw and OpenGL)



BEDAVA



Creative 56 kpbs Internal PCI modem

Bilgi için:
emre@empa.com
ozgurk@empa.com

Bu kampanya, 01.08.1999-01.09.1999 tarihleri arasında geçerli olup, stoklarla sınırlıdır.

HER PARÇA KALİTE
EMPA

www.empa.com.tr

DNA

"Kaç Korkak, Kaç..."

Tam da uzayın kötü ruhlu istilacılardan temizlendiğini düşünmeye başlamıştık ki Sinistar bir kez daha karşımıza çıktı ve yaşayan her şeyi yutan biomekanik yaratığını üstümüze saldı. Tanrım, ne kadar da safmışız, meğerse bu zulüm hiç bitmeyecekmiş. Ama şimdi ödlekliği ve umutsuzluğu bir yana bırakıp uzay gemimize atlamalı ve bu işin icabına bakmalıyız. Savaş geminiz Sinistar Unleashed demosunun içinde sizi bekliyor.

Uzayın derinliklerinde üşüdüyseniz Drakan'da ejderhanızın sırtına binip kendinizi üstünüze fırlatılan ateş toplarının sıcağına da bırakabilirsiniz; ama daha iyisi bu yüksek ısıyı sevgili düşmanlarınıza tattırın. Bize güvenin, böylesi daha sağlıklı. PC Gamer CD'sinde düşmandan çok ne var? Biraz da Hidden and Dangerous'daki düşmanlarınızla ilgilenin ve adınızı yakın tarihin cengaver liderleri arasına kazıyın.

Ancak bu ayın en zorlu düşmanlarını tasarım ustası Neil Manke'nin Half-Life için hazırladığı özel PCGamer görev paketinde bulacaksınız. Kendine güvenenler bir adım öne çıksın ya da daha iyisi USS Dark Star'ı yüklesin ve kendini göstersin.

Bütün bu hızlı aksiyon yüklü demolar bir tek şey için; sıcaktan uyuşan ellerinizi (kendini oyunlara ciddi şekilde kaptıranlar için ayaklar, kafa, omurga ve hatta altındaki sandalye de söz konusu) harekete geçirmek. Bu sıcaklarda iyi bir PC Gamer okuyucusunu heyecanlandıracak tek şeyin sıkı oyunlar olduğunu biliyoruz ve bunu sağlamak için ne gerekiyorsa yapıyoruz.

Ah, zaten şunun şurasında kaç kişiyiz birbirinin dilinden anlayan. Evet sizi bizden iyi tanıyan yok; ama her zaman söylediğimiz gibi: teşekkür etmeye değmez!

Disk Editörünün Notu

PC Gamer CD'si ile ilgili son bilgiler için web sitemizdeki *pcgamer.ign.com /static/magazine/ cdrom.shtml* sayfasına bir göz atın. Burada son güncellemelerin yanı sıra Sıkça Sorulan Soruları da (FAQ) bulacaksınız.

CD'nin çalıştırılması

1. CD'yi yerleştirin.
2. Eğer Autorun CD'yi başlatmazsa, Başlat'a tıklayın ve Çalıştır'ı seçin. *X:\PCGAMER.COM* yazın, buradaki *X* sizin CD-ROM sürücünüzün harfi.
3. Bu, *CD*'yi çalıştıracaktır.

Sistem Gereksinimleri

Windows 95; 486/33; 4MB RAM; Mouse
NOT: Bu gereksinimler sadece arayüz programınızın yüklenmesi için. Her oyun demosunun kendi ek gereksinimleri olacaktır. Bu yüzden açıklamaları dikkatle okuduğunuzdan emin olun.

Win3.1 Kullanıcılarının Dikkatine!

PC Gamer arayüzü Windows 95 için tasarlanmıştır. Eğer Widows 3.1 kullanıyorsanız Win 3.1'in demolarını ayrıca yüklemeniz gerekiyor.

İÇİNDEKİLER / MANUEL YÜKLEME KOMUTLARI

Yükleme Kısayolları

CD arayüzümüzün yüklenmemesi ya da düzgün olarak çalışmaması durumunda her demoyu, arayüzü komple atlayarak yükleyebilirsiniz.

Demoları manuel olarak yükleyebilmek için yan sayfada yer alan tabloya bir göz atın. Bu tablo demoların bir listesiyle klasör ve yükleme komutlarını içeriyor.

Tablodaki komutları çalıştırmak için Windows 95'te Başlat-Çalıştır komutunu veya Win 3.1'de Program Yöneticisi'nden Dosya-Çalıştır komutunu kullanmanız yeterli. Dialog kutusu ortaya çıktığında önce CD-ROM sürücünüzün harfini daha sonra da sağ taraftaki listeden demonun bulunduğu klasörü ve son olarak yükleme komutunu yazın.

Örneğin *Triple Play 2000*'in demosunu yüklemek için *X:\TP2KDEMO\TP2KDEMO.exe* (*X*, sizin *CD* sürücünüzün harfi) yazıp Enter'e basın. *Triple Play 2000*'in setup programı bundan sonra çalışacaktır. *CD*'de uygun klasörü bulmak için File Manager'ı veya Explorer'ı kullanabilirsiniz. Sonra yapmanız gereken yükleme komutunun üstüne iki kere tıklamak.

Eğer Windows 3.1 kullanıyorsanız birçok Windows 95 demosunu ve bizim arayüzümüzü çalıştıramayacağınızı unutmamalısınız.

A* İşareti, demonun 3D hızlandırıcı gerektirdiğini gösterir.

YOLUNUZU NASIL BULACAKSINIZ?

DEMOLAR

"Install the Demo" istediğinizi yerine getirir. Demoların çoğu oyunun nasıl oynandığı ile ilgili daha fazla açıklama içeren "README" dosyalarıyla birlikte geliyorlar. Eğer bir çıktısını almak istiyorsanız "Print README.TXT." tıklayın.

Eğer README.TXT dosyasının çıkışını almak istemiyorsanız seçtiğiniz demoyla ilgili daha detaylı bilgiyi bu pencereyi kaydırarak alabilirsiniz.

Menü ekranı, istediğiniz zaman istediğiniz demoya gitmenizi sağlıyor. İlk ekranda görünmeyenler için "More Demos"'a tıklayın.

ADD-ON'LAR

CD'deki tüm add-on'lar kullanım açıklamalarıyla birlikte burada.

INTERNET

Hızlı bir bağlantı istiyorsanız, işte yolunuz. Buradan Internet bağlantınızı alabilirsiniz. (ABD İSS'lerine uluslararası telefonla bağlandığınızı unutmayın.)

COCONUT MONKEY

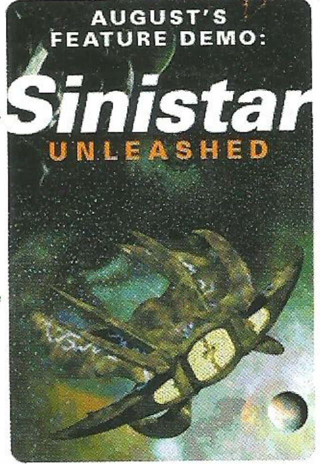
Evet doğru! Zıplayan maymun geri döndü!

Created with NeoBook for Windows 95

Welcome...

Another month, another fantastic PC Gamer CD! We've got the **world exclusive playable demo** of ***Sinistar Unleashed***, the new release of an arcade classic. And if that's not enough, we've got some hot new demos like ***Drakan: Order of the Flame, Hidden and Dangerous***, and ***USS Darkstar***, an incredible new add-on mission pack for ***Half-Life*** from the genius level creator Neil Manke. Check it out!





ARŞİVLER

İNCELEMELER

Kelepir sepetinde bulduğunuz oyun piyasada yeniyken yüzde kaç rating almıştı? Dergimizin incelemeler sayfalarında bugüne kadar çıkmış bütün bilgilerin özeti İncelemeler Arşivi'nde.

DEMOLAR

Denemek istediğiniz demo hangi ayın *CD*'sindeydi? Demo Arşivi, bugüne kadar *CD*'mizde verdiğimiz demolarla ilgili bütün bilgileri veriyor.

PATCH'LER

Bu hasta oyuna bir patch mi arıyorsunuz? *CD*' de verilen ve Extended Play köşesinde bugüne kadar değinilen tüm yama ve güncelleştirmeler burada listelendi.

FİRMA

Bir oyun üreticisine nasıl ulaşırım diyorsanız, tam yerine geldiniz. Websitesi, telefon numarası ya da firmanın adresi. Hepsi sizin için burada hazır bekliyor.

Sinistar Unleashed

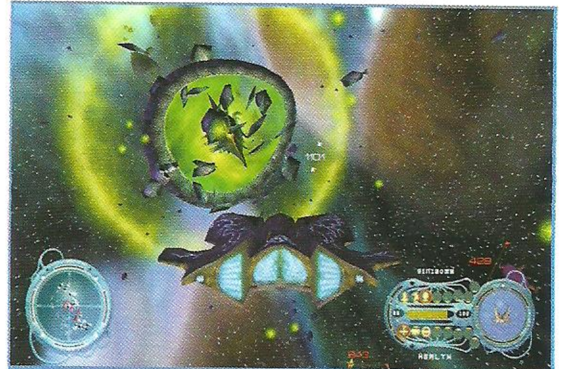
YÜKLEME \SINISTAR\SINISTAR.EXE
TEKNİK DESTEK (818) 591-1310 x2

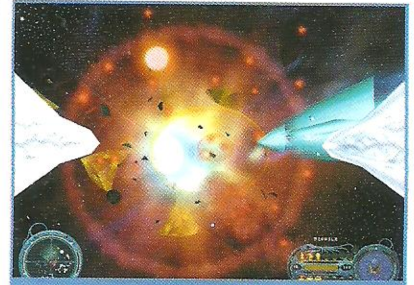
TÜRÜ : Aksiyon
ÜRETİCİ FİRMA : THQ
GEREKENLER : Windows 95; Pentium 233; 64MB RAM; 120MB hard disk alanı; Direct3D veya 3Dfx 3D hızlandırıcı kart; Mouse

Sinistar'ın "I live..." sözlerini hatırlarsınız. Bu iki sözcük akıllara kuytu bir oyun salonunda, ağzınızda ciklet, arkadaşlarınızla başına toplandığınız jetonlu makineleri getiriyor. İşte yine *Sinistar*'a tekrar dönme fırsatı. Ama şimdi yeni, güncellenmiş ve 90'ların tarzına yakışır bir 3D göreceksiniz karşınızda.

Karşımızda yine Distilled Evil var. Yanlarında da Sinistar'ın biomekanik kabusunu canlandırıp evrene yıkım ve kötülük saçmak için çalışan köleleri Sporg. Sadece siz, sevgili savaş geminizle uzayı düşmanlardan temizleyebilir ve onların korkunç planlarını durdurabilirsiniz. Ama başarısız olursanız Sporg atlama kapılarının kontrolünü ele geçirecek ve bu kez Sinistar'a karşı savaşmanız gerekecek, çok daha zor bir iş.

Oyunu ister third-person, ister first-person gözünden oynayabilirsiniz, bu seçenekler arasında geçiş yapmak için L tuşuna basın. Kontroller gayet basit: İlerlemek ve sağa sola dönmek için yön tuşlarını kullanın. Hızlanmak için Shift'i, silahınızı ateşlemek için de sol Control tuşunu kullanabilirsiniz. Oyunu bir joysitck'le oynamanızı ve diğer kontrolleri ve oyundaki tanımları öğrenmek için demoyle birlikte yüklenen README.HTM dosyasını gözden geçirmenizi tavsiye ediyoruz. Demo hevesinizi almanız için galaksiyi yok etmeye çalışan vahşilere karşı oynayabileceğiniz iki level içeriyor. Lazer silahınızla asteroidleri vurup kristalleri toplamanız gerekiyor. Yoksa Sporg sizden önce davranıp bunları toplayacak ve atlama kapılarının çevresine yerleştirecek. Eğer atlama kapılarını kristallerle güçlendirme işini tamamlarsa artık karşınızda Sinistar'ın kendisi var demektir, hazırlıklı olun! Şunu unutmayın, Sinistar'ın üstesinden gelmenin tek yolu Sinibomb kullanmak. Yani mutlaka elinizde bunlardan bulundurmalısınız.


Sporg, kristallerle bu atlama kapısının kontrolünü ele geçirirse başınız belada demektir. Sinistar'ın galaksiyi yutmasını istemiyorsanız Sinibomb'larınız kullanın!


Oyunu first-person oynamak hem daha kolay, hem de şu güzel patlamaları izlemek için daha elverişli.

Drakan: Order of the Flame

YÜKLEME \DRAKAN\SETUP.EXE
TEKNİK DESTEK (650) 655-5683

TÜRÜ : Aksiyon
ÜRETİCİ FİRMA : Psygnosis
GEREKENLER : Windows 95; Pentium 166; 32MB RAM; 100MB hard disk alanı; Direct3D uyumlu ekran kartı; Mouse

Ejderhalarının sırtında aylak aylak dolaşan kötülerle dolu bir dünyaya giriyorsunuz! Oyunda kaçırılan kardeşini arayan genç bir kadını oynuyorsunuz. Bu genç bayan yolculuğu sırasında onu taşımayı kabul eden Arokh adında bir ejderhayla karşılaşır. Demo, Wartok Canyon denen bir yerden başlıyor. Burada birkaç orc'un icabına bakacak, bir iki örümcek haklayacak ve kötülerin güçlerini azaltmakla uğraşacaksınız.


Sadık ejderhanızın sırtından aşağıdaki düşmanlarınıza ateş yağdırabilirsiniz.


Düşmanlarınızdan kalan nesneleri toplamak istiyorsanız ayakkabılarınızın biraz eskimesini göze almanız gerekecek.

Yandaki kontrol tuşlarına göz atarak hem ejderhanızı hem de sırtındaki Rynn'i nasıl yöneteceğiniz hakkında fikir edinebilirsiniz. Demoyla birlikte gelen README.TXT dosyasından daha detaylı bilgilere ulaşmak mümkün. İstediğiniz zaman Arokh'un sırtından inip yaya olarak dolaşabileceğinizi unutmayın. Zaten bazı durumlarda istemeseniz de bunu yapmanız gerekecek.

Oyunun tam versiyonunda Rynn'ın kardeşini kurtarmak üzerine kurulu sürükleyici bir hikaye ve inanılmaz güzellikte ortamlar olacak. Ayrıca sekiz oyuncuya kadar Internet ya da LAN üzerinden destek de veriliyor. Böylece arkadaşlarınızla ejderhalarınızın sırtında kanlı bir savaşa tutuşacak ve göklerin tek hakiminin kim olduğunu görebileceksiniz.

KONTROL TUŞLARI

İleri Hareket	↑
Geri Hareket	↓
Sola Adım	←
Sağa Adım	→
Aşağı İnmek/Eğilmek	Ctrl
Tırmanmak/Zıplamak	Shift
Birincil Silah	MOUSE'DA SOL TIK
İkincil Silah	MOUSE'DA SAĞ TIK
Inventory	\
Ejdarhayı Çağırmak/Sırtına Binmek	/
Aktive Etmek/Kullanmak	Enter
Hızlı Save	Q
Hızlı Load	L

Half-Life: USS Darkstar

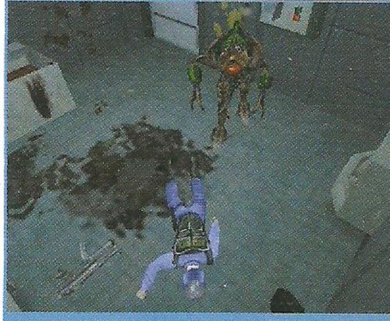
YÜKLEME \DARKSTAR\DARKSTAR.EXE
TEKNİK DESTEK Yok

TÜRÜ	: Aksiyon
ÜRETİCİ FİRMA	: PC Gamer
GEREKENLER	: *Half-Life*'ın tam versiyonu ve onun sistem gereksinimleri

Görünüşte size basit bir görev paketi olarak gözükebilir. Ancak kesinlikle ıskalamış olursunuz; çünkü bu paketin çok özel bir ayrıcalığı var. *PC Gamer* gururla sunar: Level tasarımcısı Neil Manke'nin *PC Gamer* için özel olarak hazırladığı bir *Half-Life* görev paketi. **Dikkat! Bu görev paketini oynamak için elinizde *Half-Life*'ın tam versiyonu olmalı!** Ama zaten kimin yok ki?

USS Darkstar, yaratıklarca kuşatılan bir uzay gemisinde geçen 16 level'ı içeriyor. Ortalık tabii ki cehenneme dönmüştür ve tabii ki sadece siz ve yetenekli silahlarınız bu işe son verecek güce sahiptir. Oyunda, firar etmiş olan hayvansı yaratıklarla savaşacak, değişik gerçekleri keşfedecek ve hatta Coconut Monkey'nin başyapıtı *Gravy Trader*'ın çıkış noktasına tanıklık edeceksiniz.

Burada oynanış alışık olduğunuzdan biraz farklı. Bu yüzden ekrana gelen mesajlara dikkat edin. Ayrıca bazı yerlere ve şeylere ulaşmak için nasıl eğilip kalkacağınızı da bilmeniz gerekiyor. Bu da iyi bir eğitimin şart olduğu anlamına geliyor! Add-on'la birlikte gelen README dosyasını gözden geçirin. *www.planet-halflife.com/manke* adresine girerek oyunun yaratıcısının verdiği ayrıntılı bilgilere ulaşabilirsiniz.



Onlar gemideki her şeyi silip süpürmeden önce şu baş belası yaratıkların hakkından gelmeye bakın.

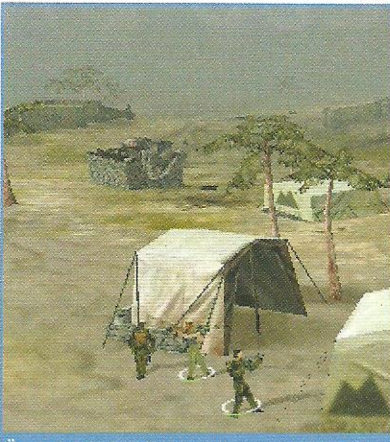
Shadow Company: Left for Dead

YÜKLEME \SHADOW\SHADOW.EXE
TEKNİK DESTEK (919) 461-0948

TÜRÜ	: Strateji
ÜRETİCİ FİRMA	: Interactive Magic
GEREKENLER	: Windows 95; Pentium; 32MB RAM; 31MB hard disk alanı; Direct3D uyumlu ekran kartı; Mouse

Afrikalı ufak bir şirket, kaybettiği bir maden işletmesini yeniden ele geçirmek için Granite'in yardımını isteyince şirket bu iş için en iyi birliğini gönderir; ama düşmanlara karşı durabilmek pek de kolay değildir ve hayatta kalan askerler de kaçıp gider. Geriye kala kala üç asker kalır ve şimdi onların kontrolü sizde!

Demo size oyundaki çarpışmalar hakkında fikir verebilecek bir tek görev içeriyor. Ekibinizi seçtikten ve onları silahlarla ve gerekli araçlarla donattıktan sonra kamp alanınıza gireceksiniz. README.TXT dosyası tüm kontrol tuşlarını, kampın güvenliğini nasıl sağlayacağınızı ve mevzinizi nasıl koruyacağınızı ayrıntılı olarak anlatıyor. Aklınızda bulunsun, bu demo oyunun alpha versiyonlarından birine dayanıyor ve her türlü uyumsuzluk oyun piyasaya çıkmadan önce düzeltilmiş olacak.



Üssünüzün güvenliğini sağlayın ve kendinizi garantiye alın. Yoksa olacaklar hiç hoşunuza gitmeyecek.

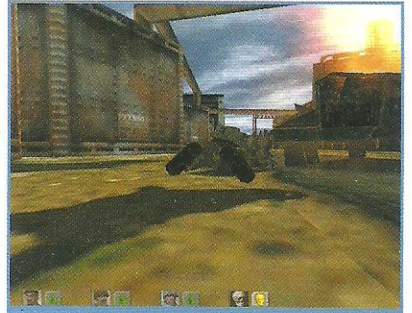
Hidden and Dangerous

YÜKLEME \HIDDEN\SETUP.EXE
TEKNİK DESTEK (724) 539-6407

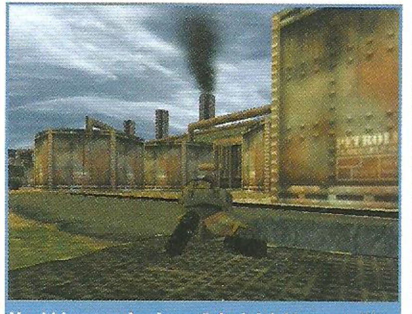
TÜRÜ	: Aksiyon
ÜRETİCİ FİRMA	: Take 2 Interactive
GEREKENLER	: Windows 95; Pentium 233 MMX; 32MB RAM; 60MB hard disk alanı; Direct3D uyumlu 3D hızlandırıcı; Mouse

Yıl 1942 ve siz düşman sınırının içlerine doğru ilerleyen özel bir kara birliğinin yönetimindesiniz. Yaptığınız tek bir hata bütün görevin başarısızlıkla sonuçlanmasına neden olabilir. Kontrolünüz altında dört adam var. Tam oyundaki ilk senaryonun ilk iki görevini içeren bu demo boyunca kendiniz kadar çevrenizdekilerin de hayatını korumak zorundasınız. Adamdan adama geçmek için Tab tuşunu kullanın. Saldırılarınızı dikkatle planlayıp öyle hareket etmelisiniz. Düşman yerinizi saptar ve alarmı çalarsa adamlarınıza hoşçakal öpücüğü vermeniz gerekecek.

Kontroller biraz karmaşık, her zamanki gibi demonun içindeki README.TXT dosyasını okumanızı öneriyoruz. Ama bu kez bir çıktısını alıp el altında bulundurmanızı söyleyecek kadar da ciddiyiz. Belli durumlar için belli adamları kullanmanız gerekecek, her birinin kendine has yetenekleri ve silahları var. tam oyun her birinde birçok görev olan altı senaryo içeriyor. Ayrıca kullanabileceğiniz pek çok da silah olacak.



Dikkatli olmazsanız sizin de sonunuz bu adamcağızınkine benzeyebilir. Bizden söylemesi!



Yeni bir yere girerken gözlerinizi dört açın. Köşeyi dönünce karşınıza ne çıkacağını asla bilemezsiniz.



Türkiye'de ilk kez cep telefonundan Internet'e e-mail Telsim'den...

Telsim, yeni teknolojilere yaptığı yatırımlarla hayatınızı kolaylaştırmaya devam ediyor. Türkiye'de ilk defa cep telefonları Internet'le buluşuyor. Hattı Telsim olanlar, kısa mesaj gönderir gibi cep telefonundan Internet'e e-mail gönderebilecekler.

Cep telefonundan nasıl e-mail göndereceksiniz?

Sadece cep telefonunuzu kullanarak dilediğiniz kişiye e-mail gönderebilirsiniz. Bunun için;

1. Cep telefonunuzdan "Mesajlar" bölümüne girin.

(Unutmayın: Bu servisi kullanabilmeniz için, telefonunuzun Kısa Mesaj Servisi özelliklerini desteklemesi gerekmektedir.)

2. Mail'i gönderirken kullanılacak Servis Merkez Numarasını "+905429800033", servisi kullanmaya başlamadan önce telefonunuzun ilgili bölümüne kaydetmeyi unutmayın.

3. Mesaj metninin başına mail göndermek istediğiniz kişinin e-mail adresini yazın.

4. Yazılan e-mail adresleri, konu ve mesaj metninde kullanılabilecek karakterler için;

@ işareti yerine * veya ..
_ işareti yerine $
(işareti yerine ##
) işareti yerine # kullanabilirsiniz.

Örneğin;

ali_can@telsim.com.tr(toplanti ertelendi) beni hemen ara

veya

ali$can*telsim.com.tr##toplanti ertelendi# beni hemen ara

5. Mail yazarken adres ve konu arasında boşluk bırakmayın. Mesaj metnini ise adresi ya da adres ve konuyu yazdıktan sonra bir karakter boşluk bırakarak yazın.

6. Mail gönderirken "konu" yazmak zorunda değilsiniz. Eğer "konu" yazmak istiyorsanız, mail adresinden sonra yazacağınız "konu" bölümünü ( ) parantez işareti kullanarak adres kısmından ayırmanız gerekir.

7. Telsim mail servisinin kullanım numarası **7557**'dir. Mesaj metnini tamamladıktan sonra, gönderilecek numara olarak bu numarayı yazın.

8. Cep telefonunuzdan gönderebileceğiniz mesaj, en fazla 160 karakter uzunluğunda olabilir (Alıcı e-mail adresi, konu ve mesaj metni dahil).

Cep telefonuna nasıl e-mail göndereceksiniz?

Internet'ten Telsim abonelerinin cep telefonlarına e-mail gönderebilmek için, Internet kullanıcısının mutlaka Telsim web sitesine (www.telsim.com.tr) girmesi gerekir.

*Cep telefonunuza e-mail almak için Telsim abonesi olmanız yeterlidir.**

1. Telsim mail servisi ile gönderilen mesajın başında servis numarası olarak **7558** yazacak ve gönderici olarak mail@telsim.com.tr görünecektir.

2. Telsim web sitesindeki e-mail gönderim sayfasında gönderen kişinin adını, mail'i göndermek istediğiniz kişinin telefon numarasını ve mesaj metnini girmeniz istenecektir. Bu alanlar boş kaldığı takdirde, e-mail'iniz gönderilmeyecektir.

3. Bazı cep telefonlarının Türkçe karakterleri (ş, ı, ö, ü, ç, ğ) desteklemediğini dikkate alarak Türkçe karakter kullanmayınız.

*** Ayrıntılı bilgiyi Telsim web sitesinde bulabilirsiniz.**

Müşteri Hizmetleri
0212 448 7575 Pbx
0800 219 0150 Pbx

www.telsim.com.tr

TELSIM m@il

Telsim'den hayatınızı kolaylaştıran mesajlar gelmeye devam edecek!

MCS MAVERICK COM

www.maverickcomputer.com
www.medyaltd.com

24 AY TAKSİTLE



MCS FUTURE

INTEL® 440ZX 100 MHZ M.BOARD
64 MB PC100 MHZ S-DIMM RAM
4.3 GB MAXTOR U-DMA/33 HARDDISK
8 MB S3 Trio 3D AGP
14" HYUNDAI DIGITAL MONITOR
FLOPPY + ATX MIDI TOWER CASE
PS/2 MOUSE + PS/2 QTR. KLAVYE
40X CD-ROM DRIVER
16 BIT SES KARTI+ 80 W SPK. + MIC.
56K MOTOROLA FAX MODEM
1 AY SINIRSIZ SUPERONLINE
WINDOWS 98 TÜRKÇE İŞL. SİSTEMİ

INTEL® CELERON™	366	648.-
INTEL® CELERON™	400	670.-
INTEL® PENTIUM® II	400	768.-
INTEL® PENTIUM® III	450	829.-
INTEL® PENTIUM® III	500	1.033.-
INTEL® PENTIUM® III	550	1.288.-

MCS PHANTOM

GIGA-BYTE BX2000 DUAL BIOS
64 MB 100 MHZ S-DRAM
10.1 GB WESTERN DIGITAL HDD.
16 MB CREATIVE RIVA TNT2 VALUE
15" 0.25 SONY 110 EST TRINITRON
FLOPPY + PS/2 QTR .KLAVYE
ATX ACCENT KN 820 iMAC RENKLİ CASE
PS/2 iMAC RENKLİ MOUSE
6 X TOSHIBA DVD ROM
CREATIVE SOUND BLASTER LIVE V.
WINDOWS 98 TÜRKÇE İŞL.SİSTEMİ

INTEL® CELERON™	366	1.037.-
INTEL® CELERON™	400	1.059.-
INTEL® PENTIUM® II	400	1.157.-
INTEL® PENTIUM® III	450	1.218.-
INTEL® PENTIUM® III	500	1.422.-
INTEL® PENTIUM® III	550	1.667.-

MCS WHITE

INTEL® 440LX M.BOARD
32 MB PC100 MHZ S-DRAM
4.3 GB MAXTOR U-DMA/33 HDD.
4 MB S3 Trio 3D AGP VGA KART
14" 0.28 NI/LR MPR-II DIGITAL M.
FLOPPY + MINI TOWER CASE
MOUSE + QTR.KLAVYE
40X CD-ROM DRIVER
16 BIT SES KARTI+ 80 W SPK. + MIC.
WINDOWS 98 TÜRKÇE İŞL. SİSTEMİ

INTEL® CELERON™	366	543.-
INTEL® CELERON™	400	565.-
INTEL® CELERON™	433	593.-
INTEL® CELERON™	466	633.-

MCS GAME

GIGA-BYTE BXC 133 MHZ M.BOARD
128 MB 100 MHZ S-DRAM
8.4 GB MAXTOR U-DMA/66 HDD.
32 MB GIGABYTE GA-660 RIVA TNT2 AGP
15" 0.28 HYUNDAI 5870 OSD MONITOR
FLOPPY + ATX CASE
PS/2 MOUSE + PS/2 QTR.KLAVYE
CREATIVE SOUND BLASTER LIVE V.
40X LG GOLDSTAR CDROM
WINDOWS 98 TÜRKÇE İŞL.SİSTEMİ

INTEL® CELERON™	366	953.-
INTEL® CELERON™	400	975.-
INTEL® PENTIUM® II	400	1.073.-
INTEL® PENTIUM® III	450	1.134.-
INTEL® PENTIUM® III	500	1.338.-
INTEL® PENTIUM® III	550	1.593.-

MCS FANTASY

GIGA-BYTE BXC 133 MHZ M.BOARD
64 MB PC100 MHZ S-DIMM RAM
8.4 GB MAXTOR U-DMA/66 HDD.
8 MB S3 SAVAGE 3D TVOUT AGP
15" 0.28 HYUNDAI 5870 OSD MONITOR
FLOPPY + ATX CASE
PS/2 MOUSE + PS/2 QTR.KLAVYE
40X LG GOLDSTAR CDROM
CREATIVE PCI VIBRA 128 SOUND
56 K. MOTOROLA FAX MODEM
1 AY SINIRSIZ SUPERONLINE
WINDOWS 98 TÜRKÇE İŞL.SİSTEMİ

INTEL® CELERON™	366	767.-
INTEL® CELERON™	400	789.-
INTEL® PENTIUM® II	400	887.-
INTEL® PENTIUM® III	450	948.-
INTEL® PENTIUM® III	500	1.152.-
INTEL® PENTIUM® III	550	1.407.-



MCS BLACK

INTEL® 440BX 100 MHZ M.BOARD
64 MB 100 MHZ S-DIMM RAM
6.4 GB U-DMA/33 HARDDISK
8 MB ATI RAGE 3D AGP 2X VGA
15" 0.28 HYUNDAI S560 MONITOR
FLOPPY + ATX CASE
PS/2 MOUSE + QTR. PS/2 KLAVYE
40X SAMSUNG CD-ROM
CREATIVE PCI 64 SOUND KART
WINDOWS 98 TÜRKÇE İŞL.SİSTEMİ

INTEL® CELERON™	366	691.-
INTEL® CELERON™	400	713.-
INTEL® PENTIUM® II	400	811.-
INTEL® PENTIUM® III	450	872.-
INTEL® PENTIUM® III	500	1.076.-
INTEL® PENTIUM® III	550	1.331.-

Intel Product Integrator

Medya Bilg. Sist. Dan. Tic.San

Is offering Intel Boxed Products and has attended the Intel Core 1' 99.

Valid to August '99

IPI# 990427153



MEDYA bilgisayar

Medya Bilgisayar Sistemleri Danışmanlık Tic. ve San. Ltd. şti.
Osmanağa Mahallesi, Mühürdar Fuat Sokak, No: 2-4-6 Kadıköy - İSTANBUL
Tel: (0.216) 414 1322 pbx Fax: (0216) 418 6681
Sorularınız için - info@maverickcomputer.com
info@medyaltd.com

PUTER SYSTEMS



HEMDE TÜRK LİRASI !!

MCS DREAM

GIGA-BYTE BX2000 DUAL BIOS
64 MB 100 MHZ PC100 S-DIMM RAM
8.4 GB MAXTOR U-DMA/66 HDD.
16 MB CREATIVE RIVA TNT2 VALUE
15" 0.25 SONY 110 EST TRINITRON
FLOPPY + PS/2 QTR .KLAVYE
ATX ACCENT KN 820 iMAC RENKLİ CASE
PS/2 iMAC RENKLİ MOUSE
40X TOSHIBA CDROM
CREATIVE PCI VIBRA 128 SOUND
56K PCI V.90 U.S.Robotics MODEM
1 AY SINIRSIZ SUPERONLINE
WINDOWS 98 TÜRKÇE İŞL.SİSTEMİ

INTEL® CELERON™	366	980.-
INTEL® CELERON™	400	1.002.-
INTEL® PENTIUM® II	400	1.100.-
INTEL® PENTIUM® III	450	1.161.-
INTEL® PENTIUM® III	500	1.365.-
INTEL® PENTIUM® III	550	1.620.-

MCS PROFESSIONAL

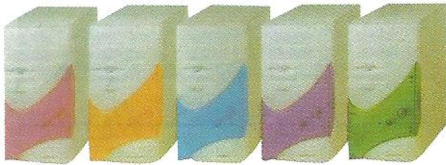
GIGA-BYTE BX2000 DUAL BIOS
128 MB 100 MHZ PC100 S-DRAM
13.2 GB QUANTUM FIREBALL HDD.
32 MB GIGABYTE GA-660 RIVA TNT2
17" 0.27 HYUNDAI OSD MONITOR
FLOPPY + PS/2 QTR .KLAVYE
ATX ACCENT KN 820 iMAC RENKLİ CASE
PS/2 iMAC RENKLİ MOUSE
40X TOSHIBA CDROM
CREATIVE SOUND BLASTER LIVE V.
56K PCI V.90 U.S.Robotics MODEM
1 AY SINIRSIZ SUPERONLINE
WINDOWS 98 TÜRKÇE İŞL.SİSTEMİ

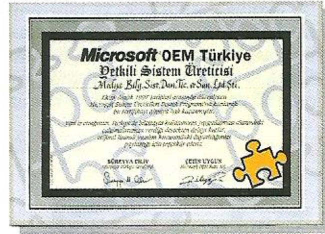
INTEL® CELERON™	366	1.246.-
INTEL® CELERON™	400	1.268.-
INTEL® PENTIUM® II	400	1.366.-
INTEL® PENTIUM® III	450	1.427.-
INTEL® PENTIUM® III	500	1.631.-
INTEL® PENTIUM® III	550	1.886.-

MCS HIGH-END

GIGA-BYTE BX2000 DUAL BIOS
128 MB PC100 MHZ S-DIMM RAM
13.1 GB QUANTUM FIREBALL HDD.
32 MB CREATIVE TNT2 ULTRA TV-OUT
17"0.25 SONY 200EST TRINITRON
FLOPPY + PS/2 QTR .KLAVYE
ATX ACCENT KN 820 iMAC RENKLİ CASE
PS/2 iMAC RENKLİ MOUSE
6 X PIONEER DVD ROM
CREATIVE SOUND BLASTER LIVE V.
56K PCI V.90 U.S.Robotics MODEM
1 AY SINIRSIZ SUPERONLINE
WINDOWS 98 TÜRKÇE İŞL.SİSTEMİ

INTEL® CELERON™	366	1.460.-
INTEL® CELERON™	400	1.482.-
INTEL® PENTIUM® II	400	1.580.-
INTEL® PENTIUM® III	450	1.641.-
INTEL® PENTIUM® III	500	1.845.-
INTEL® PENTIUM® III	550	2.100.-


Accent KN series atx cases





Sistemlerle birlikte250$' lık Mel Soft-Windows tabanlı ticari yazılım ücretsiz.

ÖRNEK MODELLER	KDV DAHİL HİÇ PEŞİNSİZ (X 1,000 TL)					
	3 TAKSİT	6 TAKSİT	9 TAKSİT	12 TAKSİT	18 TAKSİT	24 TAKSİT
MCS WHITE CELERON™ 366	102,388 TL	56,731 TL	41,956 TL	34,635 TL	28,113 TL	25,690 TL
MCS FUTURE CELERON™ 366	121,080 TL	67,088 TL	49,616 TL	40,958 TL	33,245 TL	30,380 TL
MCS BLACK CELERON™ 400	135,618 TL	75,143 TL	55,573 TL	45,876 TL	37,237 TL	34,028 TL
MCS FANTASY CELERON™ 400	150,363 TL	83,314 TL	61,615 TL	50,864 TL	41,285 TL	37,728 TL
MCS GAME CELERON™ 400	187,954 TL	104,141 TL	77,019 TL	63,580 TL	51,607 TL	47,160 TL
MCS DREAM PENTIUM II 400	211,838 TL	117,375 TL	86,806 TL	71,659 TL	58,164 TL	53,152 TL
MCS PHANTOM PENTIUM® III 450	236,344 TL	130,954 TL	96,848 TL	79,949 TL	64,893 TL	59,301 TL
MCS PROFESSIONAL PIII 450	275,597 TL	152,703 TL	112,933 TL	93,227 TL	75,671 TL	69,150 TL
MCS HIGH-END PENTIUM® III 450	315,887 TL	175,028 TL	129,443 TL	106856 TL	86,733 TL	79,259 TL

*** Taksitli satışlarda istenilen belgeler;**
- *Kimlik belgesi (Nüfus Cüzdanı yada ehliyet,*
- *Adına düzenlenmiş son aya ait su, doğalgaz, ve telefon faturalarından herhangi biri,*
- *ikametgah senedi,*
- *Gelir belgesi (maaş bordrosu, vergi levhası ya da mülk sahiplerinden son aya ait kira kontratı).*



* Sistem fiyatlarına Windows 98 işletim sistemi, kitapçık ve CD 'si dahildir
* Sistemlerde kullanılan tüm parçalar orjinal ve ithalatçı firma garantis altındadır.
* Döviz kuru 450.000.TL olarak baz alınmıştır, fatura tarihindeki kur esas alınır.
* Kampanya süresi stoklarımızla sınırlıdır. Tüm marka ve logolar sahiplerine aittir.
* Taksitli ve peşin satışlarda %15 KDV eklenecektir.
* Tipografik hatalardan firmamız sorumlu değildir.
* Intel Inside Logo' su ve Pentium Intel Corporation' ın tescilli ticari markasıdır.

İŞ BANKASI - Rıhtım Kadıköy Şubesi	($ 3240462) (TL 3102363)
YAPI KREDİ BANKASI - Çarşı Kadıköy Şubesi	($ 3001635-2) (TL 1018417-6)
GARANTİ BANKASI - Kadıköy Şubesi	($ 9010797) (TL 6202087)
KUVEYT TÜRK - Kadıköy Şubesi	($ 400770) (TL 400770)
PAMUKBANK - Çarşı Kadıköy Şubesi	($ 53000082) (TL 10211052)

Official Formula 1 Racing

YÜKLEME	\F1RACING\F1RACING.EXE
TEKNİK DESTEK	(415) 547-1244
TÜRÜ	Spor
ÜRETİCİ FİRMA	Psygnosis
GEREKENLER	Win 95; Pentium 233; 32MB RAM; 10MB hard disk alanı; SVGA; DirectX; Mouse

Hızlı, çetin ve karşı konulmaz! Buradaki arabalardan birinin direksiyonunun başına geçip arkanıza yaslanınca daha önce gördüklerinize benzemeyen bir sürüş deneyimi yaşayacaksınız. *Official Formula 1 Racing* demosu size tüm marifetlerinizi kısa bir yarışta ve tek bir etapta sergileme fırsatı verecek. Demoda hava efektlerini ayarlama ve ekibinizi seçme şansınız var. Ayrıca F1 yarışlarına alışık olmayanlar için son derece kullanışlı olabilecek birçok pratik bilgi göreceksiniz. Fren ve dönüşlerle ilgili yardımlar yoldan çıkmamanızı sağlayacak. Gerçekten, bu iş o kadar da kolay değil.

Yarışın temelini tabii ki arabanızı kullanmak oluşturuyor. Hızlanmak için yukarı yön tuşunu, dönmek için sağ ve sol yön tuşlarını ve fren için de aşağı tuşunu kullanın. Unutmayın, altınızdaki arabayı etkileyen tonlarca güç var. Bu yüzden yaptığınız en ufak bir hata topaç gibi yuvarlanmaya başlamanıza neden olabilir. Kavşaklarda acele etmeyin ve çok hızlı gitmediğinize emin olun.

Oyunun tam versiyonu 11 ekipten ve 22 sürücüden oluşan 16 Grand Prix turu içeriyor. Ayrıca bir LAN ya da Internet üzerinden multi-player oynamak da mümkün. Bütün bilgiler 1998 yarışlarının gerçek verilerine dayanıyor. Bu yüzden Formula 1 yarışlarının takipçisiyseniz favori sürücünüzle yarışma imkanına kavuştunuz demektir. Tam versiyon ayrıca arabanızı gönlünüzce kurcalayıp değiştirebilmenizi sağlayacak; çünkü herkesin bildiği gibi sıradan yarışçılar kesinlikle uzman bir teknisyenle kıyaslanamaz!



Yolda kalmayı başarmak göründüğü kadar basit değil. Şu viraj kaç yiğidi canından etti biliyor musunuz?

Star Wars: Episode 1 — The Gungan Frontier

YÜKLEME	\GFDEMO\GFDEMO.EXE
TEKNİK DESTEK	(415) 507-4545
TÜRÜ	Strateji
ÜRETİCİ FİRMA	LucasArts
GEREKENLER	Windows 95; Pentium 166; 32MB RAM; 30MB hard disk alanı; SVGA; DirectX

Lucas'ın yeni Star Wars filmini görmek hala kısmet olmadı; ama neyse ki çıkan oyunları sayesinde merakımız üç ayrı koldan biraz olsun dindirildi. Şu Gungan'ların filmdeki rolleri hakkında şimdilik yorum yapmayalım; ama bir bilgisayar oyununa konu olmak için son derece ilginç bir ırk oldukları kesin. *Gungan Frontier*'da Gungan'lar, Naboo'nun uydularından birini sömürgeleştirmeye çalışıyorlar. Oyunda bu uyduya hangi bitki ve hayvanları yanınızda götüreceğinize karar vererek tanrı benzeri bir rol alıyorsunuz. Sonra da onları Gungan ekolojisini geliştirmek için çevreye gerekli yoğunlukta dağıtıyorsunuz. Sonuçta ortaya ekolojik bir facia da çıkabilir, kendi cennetinizi de yaratabilirsiniz.

Demo, oyunun temelinde var olan birçok şeyi içeriyor, yani tam versiyon hakkında tatmin edici bir fikir edinme fırsatınız olacak. Naboo'nun canlılarını besleyerek su altındaki Gungan uygarlığının gelişip büyümesini sağlamanın da hoş bir yanı var doğrusu.



Food Web yırtıcı hayvanları ve kusursuz bir ekolojik denge için onları neyle beslemeniz gerektiğini gösteriyor.

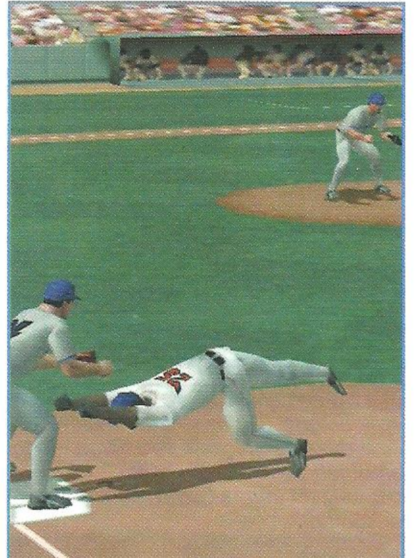
Triple Play 2000

YÜKLEME	\TP2KDEMO\TP2KDEMO.EXE
TEKNİK DESTEK	Verecundus
TÜRÜ	Spor
ÜRETİCİ FİRMA	EA Sports
GEREKENLER	Windows 95; Pentium 200; 32MB RAM; 23MB hard disk alanı DirectX

EA Sports'un son beyzbol simulasyonu geçmişi eskilere dayanan ve en çok bilinen beyzbol oyunlarının başında gelen *Triple Play* oyunlarının sonuncusu. Ama bu oyunda bu türün oyunları için yeni bir özellik var; her şeyi mouse'la kontrol ediyorsunuz.

Mouse'un kullanımı gayet basit; atış yaparken kimi seçtiyseniz ona tıklayın. Ve demo boyunca mouse'la oyuncularınızı, sahayı ve topu kontrol etmeye devam edin. Tabii burada kuralları sayıp dökme imkanımız yok; ama hala beyzbolun nasıl bir oyun olduğu hakkında fikriniz yoksa Triple Play 2000 demosu basit oynanışıyla öğrenmeye başlamak için iyi bir adım sayılır. FIFA'nın o karmaşık tuş kombinasyonlarını sular seller gibi ezberledikten sonra enerjinizin küçük bir bölümünü bu spor dalına ayırabilir ve belki çok da hoşlanabilirsiniz.

Demoda, varsa 3dfx tabanlı bir 3D hızlandırıcıyla (Voodoo2, Voodoo1 ya da Voodoo Rush) oynama şansınız olduğu gibi 3dfx kartınız yoksa Software modunda oynamayı da seçebilirsiniz. Seçtiğiniz ekran kartına göre demoyu en iyi nasıl oynayacağınızı tam olarak öğrenmek için README.TXT dosyasını okumayı ihmal etmeyin.



Artık kafalarımızı kaldırıp beyzbol sahaları dahil her sahada kendimizi kanıtlamanın zamanı geldi.

DRIVER






PlayStation
PAL
PC
CD
ROM


GT Interactive
Software


ersan
GAMES

Beat Down

YÜKLEME \BEATDOWN\SETUP.EXE
TEKNİK DESTEK *www.hotb.com*

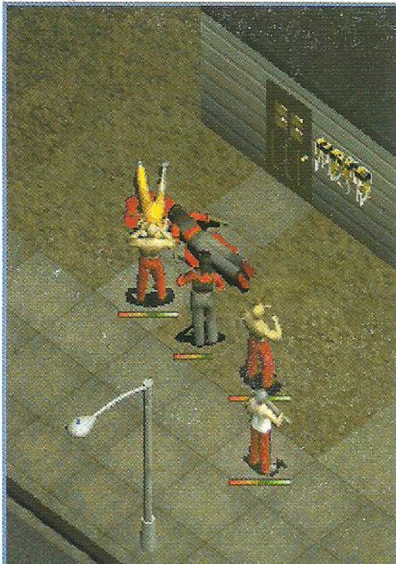
TÜRÜ	: Strateji
ÜRETİCİ FİRMA	: Hot-B
GEREKENLER	: Windows 95; Pentium 90; 16MB RAM; 60MB hard disk alanı; SVGA; DirectX; Mouse

Sokaklar kesinlikle güvenli yerler değil. Ve siz onları daha da tehlikeli hale getiriyorsunuz. Beat Down'da nam salmaya çalışan bir sokak çetesinin liderisiniz. Ve bunu başarmak için rakiplerinizi saf dışı bırakmalısınız, mümkünse işe yarar silahlarla tabii.

Demo, dişlerinizi bilemeniz için üç görev içeriyor. Görevleri tamamlamak için adamlarınızı akıllıca donatmalı ve kontrol etmelisiniz. Adamlarınızı kontrol ederken içlerinden birini seçmek için mouse'u kullanacaksınız. Tümünü seçmek istiyorsanız ya tıklayarak tümünü bir kutu içine alacaksınız ya da Shift tuşuna basarak üzerlerine tıklayacaksınız. Adamları hareket ettirmek için gitmelerini istediğiniz yere tıklamanız yeterli. Bir düşmana saldırmak için ikon bir tabancaya dönüşene kadar Control tuşuna basılı tutun sonra da üzerine yürüyeceğiniz düşmana tıklayın. Her saldırı için sol mouse tuşuna basmaya devam etmelisiniz; çünkü adamlarınız kendiliğinden saldırmaya devam etmiyor.

Bununla birlikte masum insanları da soyabilirsiniz (üzülmeyin canım, belki o kadar da masum değildirler). Bunun için mouse kursörünü bir karakterin üstüne getirin, kursör bir kese paraya dönüşünce soygun için sol tık yapın. Ama dikkatli olun, soyduğunuz ahmak en yakındaki polise gidip başınıza bela açabilir.

Bu kötü şeylerin hiçbirini gerçek hayatta yapmayın, olur mu? Çeteler kötüdür, hepimiz biliyoruz.


Rakiplerinizi alt etmek ve ortalığa biraz hareket getirmek için *Beat Down*'ın tehlikeli sokaklarından iyisi yok.

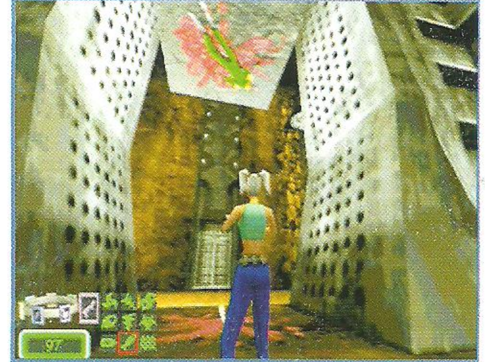
Space Bunnies Must Die!

YÜKLEME \SBMDDEMO\SETUP.EXE
TEKNİK DESTEK (425) 889-7095

TÜRÜ	: Aksiyon
ÜRETİCİ FİRMA	: Ripcord Games
GEREKENLER	: Windows 95; Pentium 200; 32MB RAM; 49MB hard disk alanı; SVGA; DirectX; Mouse

Allision Huxter tır şoförlerinin durup yemek yediği lokantalardan birinde çalışan basit bir garsondu. Uzaylı kötü tavşanlar sürüsü dünyayı basıp kızkardeşini kaçırınca Allison ödeşme zamanının geldiğine karar verdi. Neyse ki kızımız part-time rodeo yıldızı olarak çalıştığı için zıplamak, at binmek, tırmanmak ve ateş etmek gibi yeteneklere sahip!

Tomb Raider'a aşina oyuncular Allision'la neler yapabileceklerini tam olarak biliyorlar (tabii ben de). Bu tek level'lık demonun tek amacı var; büyük patronu bul ve mücevher kaplı on havuç asadan birini almak için bu pisliği öldür!! Tam oyunda kardeşinizi kurtarmak için bu asaların onunu da ele geçirmeniz gerekecek. İleri, geri, sağa ve sola gitmek için yön tuşlarını kullanın. Control tuşuyla silahlarınızı çekecek, space bar'a basarak ateş edeceksiniz. Zıplamak için A'ya basın. Tab tuşu elinizdeki eşyaları sırayla görmenizi sağlıyor. Enter'a basarak seçtiğiniz nesneyi kullanabiliyorsunuz. Özel hareketler için D'ye basılı tutarken yön tuşlarından gerekli olana basmalısınız. Ne demek istediğimizi demoyu görünce anlayacaksınız.


Saçlarını iki yandan toplamış bu sevimli kız çocuğu gerektiğinde tavşancıkları vuracak kadar da acımasız olabiliyor!

Virtual Tennis

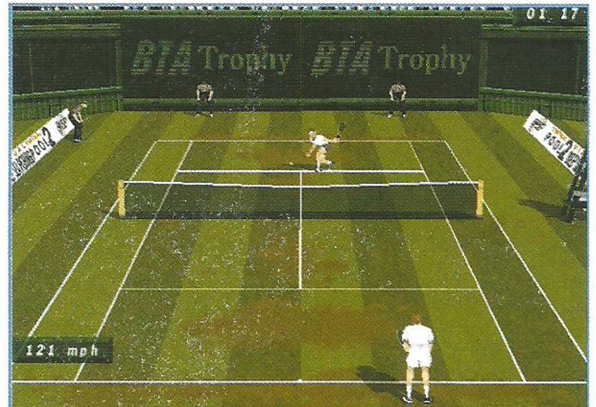
YÜKLEME \VTENNIS\SETUP.EXE
TEKNİK DESTEK (714) 553-6678

TÜRÜ	: Spor
ÜRETİCİ FİRMA	: Interplay Sports
GEREKENLER	: Win 95; Pentium 200; 32MB RAM; 54MB hard disk alanı; SVGA; DirectX; Mouse

PC'de oynanabilecek tek tenis oyununun Pong olduğunu düşünenlerdenseniz bir de Interplay Sports'un sunduğu Virtual *Tennis*'e bakın. Artık oynanamayan tenis oyunlarını unutmanın zamanı geldi.

Bu oyunu oynamak gerçek tenisi oynamaktan çok daha basit. İleri, geri ve yana doğru hareketlerinizi kontrol etmek için yapmanız gereken tek şey yön tuşlarını kullanmak. Topu ağın diğer tarafına doğru atmak için sağ Control tuşuna basın. Hepsi bu. Basit bir vuruş yapma imkanınız yoksa topa uzaktan uzanma şansınız da var. Servis atmak için top ve gölgesi aynı noktada buluştuğu an Control tuşuna basın.

Demo İngiltere, Southampton'dan erkekler arası bir maçta oynamanızı sağlıyor. Tam versiyon hem erkekler hem bayanlar kategorisinden tekler ve çiftler arası maçları ayrıca LAN ya da Internet üzerinden multi-player modu içerecek. Oyunu kendi oyuncunuzu ve turnuva moduyla etaplarınızı yaratarak on ayrı kortta oynayabileceksiniz. Esas merak ettiğimiz şu; bu oyun raketinizi yere fırlatıp hakeme bağırıp çağırmanıza da izin verecek mi?



Sırtınızı koltuğunuza dayayıp şöyle çetin bir tenis maçı yapmak gibisi var mı? Bir de yorucu olmasa!

Fiyatlar kalitemizin çok gerisinde!

en iyiler birarada

53$'dan başlayan, 24 aya varan taksitlerle!

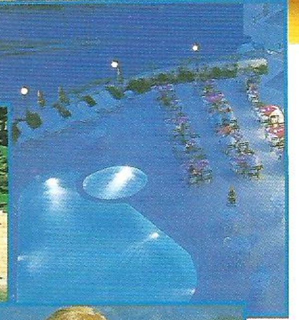


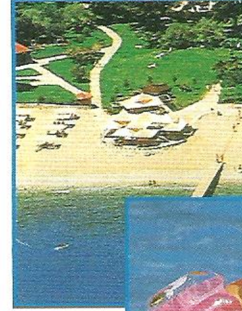
- **QDI** BX Anakart
- **15 inch Hyundai** Monitör
- **Creative** 48XCD Rom/6X DVD
- **Creative** Live/Awe 64 Ses Kartı
- **Apache** Fax Modem 56 KV 90
- **Eastern** Ses Sistemleri
- **Aver Media** TV+Radyo Kartı
- **Microsoft** Mouse
- **...ve en iyi KRN satış sonrası servis desteği**

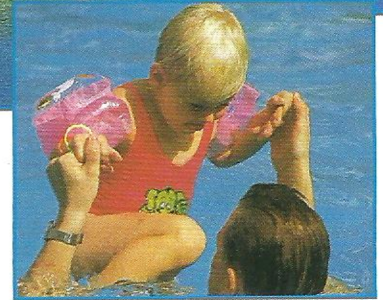


Bu kalite, bu fiyata tatil yaptırır!

KRN'nin kalitesi belli; dünyanın en iyi kompenentlerinin oluşturduğu dünya kalitesi!
Fiyatları, sınıfında kıyas kabül etmeyecek kadar alımlı.
Bilgi işlem çağına ayak uydurmak için bilgisayar alacaksanız KRN tam size göre!
Üstelik KRN'ler şimdi tatil hediyeli.
KRN alın teknolojiden sonuna kadar yararlanın hem de Alanya Parador Otel'de 5 gün 4 gece (İki kişi YP) tatil yapın!







ÇOKTANDIR 2000 UYUMLU

KRN ELEGANT SUPER 2000 MULTIMEDIA

Intel® Celeron™ 333 / 366 / 400 / 433 / 466 MHz İşlemci & Intel® Pentium® II İşlemci 350 / 400 MHz & Intel® Pentium® III İşlemci 450 / 500 / 550 MHz • Intel® BX / ZX 100 MHz Mainboard • 15" Monitör • 16 MB TNT Ekran Kartı • 128 MB 100 MHz SDRAM • 8.4 GB Harddisk • Creative® AWE 128 PCI VIBRA Ses Kartı • Creative® 6X DVD • 1.44MB 3.5" Floppy • ATX KASA • Q Türkçe Multimedia İnternet Klavye • Microsoft Mouse • Windows 98 Türkçe İşletim sistemi • AX5108 Hoparlör • Mouse Pad • Ekran filtresi • Toz Örtüsü • CD Kızağı •

KRN ELEGANT FULL 2000 MULTIMEDIA

Intel® Celeron™ 333 / 366 / 400 / 433 / 466 MHz İşlemci & Intel® Pentium® II İşlemci 350 / 400 MHz & Intel® Pentium® III İşlemci 450 / 500 / 550 MHz • Intel® BX / ZX 100 MHz Mainboard • 15" Monitör • 16 MB TNT Ekran Kartı • 128 MB 100 MHz SDRAM • 8.4 GB Harddisk • Aver Media TV+Radyo kartı • Creative® LIVE Ses Kartı • Creative® 6X DVD Rom • APACHI 56K V.90 Fax Modem • 1.44MB 3.5" Floppy • ATX KASA • Q Türkçe Multimedia İnternet Klavye • Microsoft Mouse • Windows 98 Türkçe İşletim sistemi • AX5108 Subwoofer'li ses sistemi • Mouse Pad • Ekran filtresi • Toz Örtüsü • CD Kızağı •

KRN ELEGANT FULL MULTIMEDIA

Intel® Celeron™ 366 / 400 / 433 / 466 MHz İşlemci & Intel® Pentium® II İşlemci 350 / 400 MHz & Intel® Pentium® III İşlemci 450 / 500 / 550 MHz • Intel® BX 100 MHz Mainboard • 15"Monitör • 8 MB Intel® 740 AGP Ekran Kartı • 128 MB 100 MHz SDRAM • 6.4 GB Harddisk • Aver Media TV+Radyo kartı • Creative® AWE 64 PCI Ses Kartı • Creative® 48X infra CD Rom • APACHI 56K V.90 Fax Modem • 1.44MB 3.5" FDD • ATX KASA • Q Türkçe Multimedia İnternet Klavye • Microsoft Mouse • Windows 98 Türkçe İşletim sistemi • AX5108 Subwoofer'li ses sistemi • Mouse Pad • Ekran filtresi • Toz Örtüsü • CD Kızağı •

KRN
ART OF TECHNOLOGY

SENTİM®

SENTİM İLETİŞİM HATTI
0216 415 79 79 / 0212 288 14 26
www.sentim.com.tr

ACİL TEKNİK SERVİS | KRN 2 YIL GARANTİ | TSEK | Windows98 | intel inside pentium III

SENTİM BİLGİSAYAR TEKNOLOJİ İLETİŞİM SAN. ve TİC. LTD. ŞTİ. Samandıra Yolu 2. Bölge 7. Esenşehir Kürkçüler Caddesi Yukarı Dudullu 81260 İstanbul Tel: 0216 415 79 79 (Pbx) 466 08 50 (3 Hat) Faks: 0216 420 56 32 **SENTİM Mecidiyeköy** Tel: 0212. 288 14 26 • **ANKARA ANA DAĞITICI** *Puma* Tel: 0312 353 5150 • **İSTANBUL BAYİLERİ / Bakırköy** *Alternatif* Tel: 0212 660 00 39, **Beşiktaş** *Progress* Tel: 0212 260 21 67, **Kadıköy** *Penta Bilg.* Tel: 0216 330 71 34, **Levent** *Isomak Ltd. Şti.* Tel: 0212 268 58 87, **Pendik** *Yeşilyurt* Tel: 0216 491 95 55, **Sefaköy** *İstanbul Bilgi İşlem* Tel: 0212 624 89 77, **Şirinevler** *Fatih Bilgisayar* Tel: 0212 654 44 15, **Şişli** *Microçağ* Tel: 0212 296 37 68, **Üsküdar** *Aydeniz* Tel: 0216 310 72 38 • **ANADOLU BAYİLERİ / ADANA** *Safir* Tel: 0322 459 22 23, *Evren* Tel: 0322 457 01 94 • **ADIYAMAN** *Fulya* Tel: 0416 214 02 58 • **AFYON** *Afbim* Tel: 0272 214 10 32 • **AKSARAY** *Derman* Tel: 0382 214 29 30 • **AMASYA / Merzifon** *Ekol Mimarlık* Tel: 0358 513 46 21 • **ANKARA / Emek** *Tekdoguş* Tel: 0312 212 07 24, **Gimat** *Platform Bilg.* Tel: 0312 397 36 30, **Kavaklıdere** *EMF* Tel: 0312 468 98 46, **Kızılay** *Atlantis Bilg.* Tel: 0312 419 09 40, **Konutkent** *Evren* Tel: 0312 240 29 95, **Maltepe** *Ufuk* Tel: 0312 232 35 00 • **ANTALYA** *Fon* Tel: 0242 247 67 93 *ABM* Tel: 0242 242 16 33, **Alanya** *Eylül* Tel: 0242 519 04 26, *PC Land* Tel: 0242 519 34 00 • **AYDIN** *Gonca* Tel: 0256 213 55 56 • **BALIKESİR** *Gelişimci* Tel: 0266 245 67 79, *Zirve Elektronik* Tel: 0266 242 29 95 • **BARTIN** *Barbim* Tel: 0378 228 52 50 • **BİLECİK** *Berk* Tel: 0228 212 76 63 • **BOLU** *Akademi* Tel: 0374 215 10 04, **Düzce** *Düzbem* Tel: 0374 524 09 27 • **BURDUR** *Burbem* Tel: 0248 233 41 70 • **BURSA** *Data* Tel: 0224 271 39 60, *Gözde* Tel: 0224 271 15 79 • **ÇANAKKALE** *Çağrı* Tel: 0286 217 25 41, **Ayvacık** *Can* Tel: 0286 712 38 16, **Biga** *Damla* Tel: 0286 316 02 84, **Gelibolu** *Profesyonel* Tel: 0286 566 41 80, • **ÇORUM** *Alpdata* Tel: 0364 225 27 28 • **DENİZLİ** *Active* Tel: 0258 263 16 85 • **DİYARBAKIR** *Orjin* Tel: 0412 223 47 18 • **EDİRNE** *Eyüboğlu Bilgisayar* Tel: 0284 212 01 71 • **ELAZIĞ** *Biltem* Tel: 0424 212 88 78 • **ERZURUM** *Ernema* Tel: 0442 235 11 58 • **ESKİŞEHİR** *Star Bilg.* Tel: 0222 226 61 73 • **G.ANTEP** *FX Copm* Tel: 0342 321 94 17 • **HATAY** *Birecik* Tel: 0326 212 38 99, **İskenderun** *Biltek* Tel: 0326 613 98 09 • **İZMİR / Alsancak** *Munlak* Tel: 0232 464 28 72, **Balçova** *Asaş Bilgi İşlem A.Ş.* Tel: 0232 259 58 50, **Basmane** *Ege Özbil* Tel: 0232 441 19 42, **Bornova** *Fabim* Tel: 0232 342 34 34, **Karşıyaka** *ELK-BİL* Tel: 0232 368 36 68, *Saybim* Tel: 0232 364 37 80, **Mektupçu** *Ege Mikro* Tel: 0232 445 12 06 • **İZMİT** *Atak Bilgisayar* Tel: 0262 323 18 37, **Gebze** *Savbim* Tel: 0262 643 82 72 • **K.MARAŞ** *Nötron Bilgisayar* Tel: 0344 225 39 50 • **KARABÜK** *Sistem* Tel: 0370 413 08 82 • **KARS** *İL-KE İletişim* Tel: 0474 212 31 10 • **KASTAMONU** *SMS* Tel: 0366 214 92 43 • **KAYSERİ** *Proton* Tel: 0352 222 74 33, *Teknosoft* Tel: 0352 221 11 84 • **KIRKLARELİ** *Defne Bilgisayar* Tel: 0288 212 81 81, **Lüleburgaz** *RGB Computer* Tel: 0288 412 44 06 • **KONYA** *Atlas* Tel: 0332 352 19 57 • **KÜTAHYA** *Bilçag* Tel: 0274 216 88 34 • **MALATYA** *KOK Bilgisayar* Tel: 0422 321 66 91 • **MANİSA** *Venüs* Tel: 0236 238 10 58 • **MUĞLA** *Beta* Tel: 0252 214 69 33, **Bodrum** *Erbim* Tel: 0252 316 88 57, **Marmaris** *Alesta* Tel: 0252 413 36 33 • **NEVŞEHİR** *Aycom* Tel: 0384 217 28 18 • **NİĞDE** *Nicom* Tel: 0388 233 08 54 • **ORDU** *Pro-Bil* Tel: 0452 223 31 95 • **OSMANİYE** *Özgür* Tel: 0328 813 75 65 • **RİZE** *Varol* Tel: 0464 214 28 63 • **SAKARYA** *BD* Tel: 0264 277 63 37 • **SAMSUN** *Samnet* Tel: 0362 230 40 21 • **SİVAS** *Özsoft* Tel: 0346 225 29 47 • **Ş.URFA** *Geka* Tel: 0414 313 10 62 • **ŞIRNAK** *Erak* Tel: 0486 616 39 54, *Doğu İletişim* Tel: 0486 216 51 17 • **TEKİRDAĞ** *Milenyum* Tel: 0282 261 12 29, **Çerkezköy** *Bilcom Bilgisayar* Tel: 0282 726 35 95, **Çorlu** *Tekkom* Tel: 0282 652 78 04 • **YALOVA** *Soylu Bilgisayar* Tel: 0226 811 37 59 • **ZONGULDAK** *Bilmer* Tel: 0372 253 51 84

MEDIAK

SENTİM, KURALKAN ŞİRKETLER GRUBU KURULUŞUDUR

Vampire: The Masq

Duygular ve kötülük bu ilham verici yeni roleplaying oyununda catışıyor.

Karanlığa yuvalanmış vampirlerin yönettiği ve duygusal karmaşanın karşı konulmaz bir şiddetle patladığı bir dünyaya girmek... kulağa hoş geliyor!

—*Michael Wolf*



Işık efektleri ve çeşitli disiplinlere ait büyüler Nihilistic Software'in *Vampire: The Masquerade*'inde soluk kesici görüntüler olmasını garantiliyor.

S.İ.B.
SİZİN İÇİN BİLGİLER

Türü: Roleplaying
Üretici: Nihilistic Software
Yayıncı: Activision, (800) 477-3650
www.activision.com
Tamamlanma Yüzdesi: 60%

Kısaca:

White Wolf'un Vampire The Masquerade lisansına dayanan *Vampire The Maspuerade/Redemption*, oyuncuları, kendisini bir anda vampire dönüşmüş olarak bulan ve içine düştüğü güç mücadelesi çağlar boyu sürüp günümüz Londra'sında çözülen bir vampir avcısı yerine geçiriyor.

Bu kadar özel olan ne?

Oyun tek bir oyuncunun hikayeyi kurgulayan kişi olmasını sağlayarak devrim yaratan bir multiplayer desteği veriyor. Hikayeyi anlatan oyuncu çevreyi diğer oyuncular için kurgulayacak. Harita editörü oyuncuların kendi haritalarını ve hikayelerini yaratmalarına izin verecekler. Ve oyun bunların tümünü sofistike; ama kullanımı kolay bir arayüz kullanan muhteşem bir 3D motoruyla yapacak.

Ve ne zaman çıkıyor?

1999 kışında

Nihilistic Software'in San Francisco'nun kuzeyindeki sakin Novato'ya yerleşmiş olan ofislerine ilk girdiğinizde kendinizi bir okulun bilgisayar laboratuvarında gibi hissediyorsunuz; tüm ofis masalar, bilgisayarlar, network kabloları ve kağıtlarla dolu tek bir çalışma odasından oluşuyor. Bir kenarda küçük bir mutfakcık, bir konferans masası ve içinde uydu bağlantılı bir televizyon, birkaç puf sandalye ile birlikte geç saatlerdeki *South Park* bölümlerini seyretmek için bir divan bulunan tek bir oda var. Ne resepsiyonist ne de çalışanlara özel odacıklar var. Anlayacağınız burası kesinlikle bir şirket havası taşımıyor. Burası Nihilistic Software ve amaçları harika bir roleplaying oyunu yaratmaktan başka bir şey değil. Geldiğimiz gün gördüklerimize bakılırsa bunu oldukça da iyi başarıyorlar.

Vampire: The Masquerade/Redemption asıl temasını White Wolf'un aynı adlı roleplaying oyunundan alıyor. Olaylar, vampirlerin ilk vampir olan Cain'in ölümsüzlük ve kan arzusuyla lanetlendiği günden beri var oldukları bir evrende geçiyor. O günden beri insanlarla yan yana



Günümüz Londra'sındasınız diye büyük ve çirkin canavarlarla karşılaşmayacağınızı sanmayın.

ama gizliliğe bürünmüş olarak yaşıyorlar. Onüç klan tüm Kindred (vampir) ırkını oluşturuyor, her birinin kendine özgü büyü yetenekleri ve karakterleri var. Birkaç örnek vermek gerekirse; Nosferatu klanı iğrenç canavarlara dönüşmüş lağım yaratıklarıyken Ventru'lar, aristokratik ve politik bir kastı oluşturuyor.

Oyun ortaçağ Prag'ında başlıyor. Oyuncular, tek düşüncesi kötülüğü yok etmek ve tanrının buyruklarına uymak olan vampir avcısı Christof Romauld rolünü alıyorlar. Christof Sonradan aşık olduğu güzel bir rahibe yüzünden girdiği savaşta bir vampir efendisine karşı sava-

uerade/Redemption

şırken şehrin arka semtlerinin birinde yaralanıp filozof bir klan olan Brujah tarafından vampire çevrilir. Bir zamanlar iyiliği her şeyin üstünde tutan dindar şövalye artık sadece kendisinin olamayacak bir kadına duyduğu şehvetli arzularıyla değil, aynı zamanda bir Kindred olmanın getirdiği kan açlığıyla birlikte yaşamayı öğrenmek zorundadır. Bu esnada iki büyük Kindred klanı arasında güç için yapılan savaşın ortasında bulur kendini.

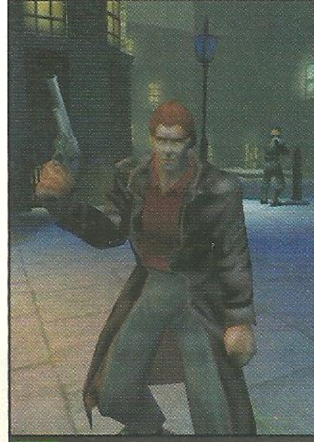
Christof'un iç çatışması oyun boyunca esas ekseni oluşturuyor. Nihilistic'in başkanı Ray Gresko da derhal oyunun bu duygusal karmaşaya odaklanacağını belirtiyor. "Doğru ve yanlış arasındaki fark onun için siyah ve beyaz kadar açıktı" diye açıklıyor. "Christof, şeytan oldukları için öldürmeye şartlandığı yaratıkları yok etmekte haklı olduğuna inanıyordu. Ama sonunda tüm düşüncesinin yanlış olduğunu fark etmek zorunda kalıyor. Bir vampire dönüştüğünde, daha önceleri bir saniye dahi düşünmeden öldüreceği bir yaratığa dönüştüğü gerçeğiyle hesaplaşıyor ve iyi ile kötünün, nasıl damgalandığınızdan çok verdiğiniz kararlara bağlı olduğunu anlıyor."

Tabii ki çatışma burada sona ermiyor. Oyun Prag, Viyana, Londra ve New York'a götürüyor oyuncuları. En ilginç olaylardan biri Viyana bölümünün sonuda yaşanıyor, Christof vampirlere özgü bir çeşit komaya giriyor ve 1999 Londra'sında uyanıyor, böylece tam vampirliğe alışmaya başlamışken 800 yıl değişmiş bir dünyaya da alışmaya çalışmak zorunda kalıyor.

Nihilistic tarafından yapılan motor tüm bu gösterinin altından kolaylıkla kalkıyor. Hareketler işaretleyip ve klikleme metoduna göre düzenlenmiş. Tümüyle 3D olan çevre ise o anda kontrol altında olan karakterin ortalandığı hareketli bir perspektiften gösteriliyor. "Her şeyi gerçekten basit tutmaya çalıştık. Oyunun bir mikro yönetim kabusu olmasını istemedik" diyor Gresko. Oyuncular ekiplerinde bir defada dört karaktere sahip olabiliyorlar, bir karakterden diğerine atlamak bir düğmeye basmak kadar kolay ve o anda kontrol altında olmayan karakterlerin savaşmalarını, büyü yapmalarını ve gerektiğinde çeşitli nesneleri kullanmalarını sağlayan sofistike yapay zekaları var.

"Bir ekibin olmasını istedik; çünkü diğer klanların yeteneklerini göstermek ve hikayeye birkaç kişi daha katmak niyetindeydik" diyor Gresko. "Tek kişinin yer aldığı bir hikaye genelde o kadar da ilginç olmaz; ama ekibinizdeki karakterlerin her birinin hikayeye katılan öyküleri ve özellikleri var."

Oyunda her bir bölüme sahne deniyor. Her sahnenin sonunda oyuncular fiziksel, zihinsel ve sosyal özelliklerini geliştirme şansına sahip oluyorlar. Oyuncular ayrıca karakterlerinin kan havuzundan da gözlerini ayırmamalılar. Kan havuzu temelde özel yeteneklerinizi ve büyülerinizi yapmanız için gereken Mana olarak iş görüyor. Karakterlerin kan havuzları boşalınca beslenmeleri gerekli. İşte karakterinizdeki iç çatışmanın en çok açığa çıktığı yerde burası. Eğer masumları öldürürse insanlığının bir kısmını daha kaybediyor. İnsanlığını tümüyle kaybederse vahşi bir iblise dönüşüyor ve oyun sona eriyor. Ayrıca karakter yaralandıkça ve kan havuzu boşaldıkça bir çeşit deliliğe doğru gidiyorlar. Bu çılgınlık haline ulaştıklarında kendi ekiplerinin üyeleri de dahil olmak üzere her şeye acımasızca saldırdıkları bir cinnete kapılıyorlar. Saldırganlıkları üzerlerindeki çılgınlığı atana dek sürüyor. Tüm bu ögeler oyuncuyu sürekli, bir denge halini koruyabilmek için çabalamaya itiyor.

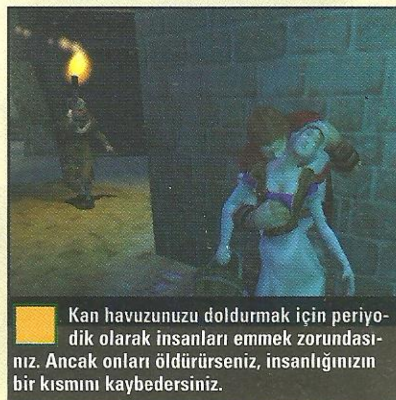

Christof 1999 yılına geldiğinde kotu ve paltosuyla oldukça sıkı görünüyor.

Oyundaki silahlar çağdan çağa değişiyor. Ortaçağda kullanılan kılıçlar, yaylar ve mızraklar günümüze ulaşılınca yerlerini tabancalar, tüfekler ve muştalara bırakıyor. Ayrıca vampirlere özgü birçok silah da var. Kindred ilimlerine göre kalbe saplanmış tahta bir kazık, ölümcül değil; vampiri sadece hareketsiz kılıyor. Dolayısıyla alışılmadık bir silahla karşılaşıyoruz; yüksek güçlü bir kazık fırlatıcı.

Nihilistic bunun yanında her karakter için olabildiğince çok özellik oluşturmak istiyor. Bu özelliklerin hepsine aynı anda sahip olmak mümkün olmayacak. Birkaç örnek vermek gerekirse Obfuscate (görünmezlik) ve Feral Claws'ı (eller kuvvetli pençelere dönüşüyor) sayabiliriz.

Oyunun tam sürümünde bir bölüm editörü de olacak, böylelikle oyuncular kendi multi-player arenalarını yaratabilecekler. *Quake II*'ye eklemeler yapmış olanlar kendilerini bir nebze evlerinde hissedecektir; çünkü Nihilistic bölüm editörününün lisansını id'den almış (sadece editörü, oyunun motoru tümüyle Nihilistic'e ait). Oyuncuların oyunu kugulamasına izin veren multiplayer özelliğinin eklenmesi, bağımlılık yapıcı ve sonu gelmeyen bir multi-player oynanış yaratıyor. Oyun aslında bir oyuncunun hikaye anlatıcı ya da oyun yöneticisi olmasına izin veriyor, böylece oyuncu diğer oyuncular oynarken haritayı modifiye edebiliyor. Hikaye anlatıcı, kimi objeler ekleyebiliyor ya da çıkarabiliyor, oyuncularla ayrı ayrı konuşabiliyor (belki de sadece bir oyuncunun sahip olabileceği bir bilgiyi vermek için) yada NPC'lerden birinin yerine geçip canlı bir konuşma yapabiliyor. Şu an ki plan oyunun tek bir oyunda sekiz (hikaye anlatıcıyla birlikte dokuz) oyuncuyu desteklemesi üzerine ancak son sayı oyunun dengelenmesi için değiştirilebilir.

İnanılmaz derecede derin ve duygusal yoğunluktaki Single-player oyunu ve hikaye anlatımına dayanan iddialı multi-player tasarımıyla *Vampire: The Masquerade/Redemption* her RPG hayranının tatilde bekledikleri listesinin en üstünde bir yerlerde olmalı. PCG


Kan havuzunuzu doldurmak için periyodik olarak insanları emmek zorundasınız. Ancak onları öldürürseniz, insanlığınızın bir kısmını kaybedersiniz.


Hareketli kamera, aksiyonu hayal edebileceğiniz her türlü perspektiften görmenize sağlıyor; bu kadar içli dışlı olsa bile.

STUDENT

INTEL 440LX AT MAINBOARD
32 MB SDRAM 100 Mhz, 8 ns
4.3 GB ULTRA DMA /33 HDD
4 MB 3D, S3 AGP VGA
14" 0,28 DIGITAL MONITOR
FLOPPY + MINI TOWER KASA
MOUSE + Q TRK KLAVYE
MOUSE PAD + TOZ ÖRTÜSÜ
40X TOSHIBA / GOLDSTAR CD ROM
16 BIT 3D SOUND +SPEAKER + KULAKLIK

INTEL® CELERON™	333(128 K)	439 $
INTEL® CELERON™	366(128 K)	459 $
INTEL® CELERON™	400(128 K)	479 $

OFFICE

INTEL 440BX 100 Mhz MAINBOARD
64 MB SDRAM 100 Mhz, 8 ns
4,3 GB UDMA/33 HARDDISK
8 MB ATI RAGE 3D AGP SGRAM
14" 0,28 DPI MPR-II DIGITAL
1.44 MB FDD + ATX MIDI TOWER KASA
PS/2 MOUSE + PS/2 Q TRK KLAVYE
MOUSE PAD + TOZ ÖRTÜSÜ
40X TOSHIBA / GOLDSTAR CD ROM
16 BIT 3D SOUND + SPEAKERS + KULAKLIK

INTEL® CELERON™	333(128 K)	519 $
INTEL® CELERON™	366(128 K)	529 $
INTEL® CELERON™	400(128 K)	549 $
INTEL® PENTIUM II™	400(512 K)	649 $
INTEL® PENTIUM III™	450(512 K)	709 $
INTEL® PENTIUM III™	500(512 K)	929 $
INTEL® PENTIUM III™	550(512 K)	1209 $

BUSINESS

PII / PIII GIGABYTE BXC / ABIT BH6 100 Mhz
64 MB SDRAM 100 Mhz, 8 ns
6,4 GB QUANTUM / W.DIGITAL UDMA/66
8 MB ATI RAGE 3D AGP SGRAM
15" 0.28 HYUNDAI - 58 70 / PHILIPS - 105s
1.44 MB FDD + ATX MIDI TOWER KASA
PS/2 MOUSE + PS/2 Q TRK KLAVYE
MOUSE PAD & TOZ ÖRTÜSÜ
40X TOSHIBA / GOLDSTAR CD ROM
CREATIVE PCI 64 SOUND + 120 W SPK.
56K ROCKWELL PCI V.90 FAX / MODEM
1 AYLIK VEEZY / SUPERONLINE INTERNET

INTEL® CELERON™	333(128 K)	689 $
INTEL® CELERON™	366(128 K)	699 $
INTEL® CELERON™	400(128 K)	719 $
INTEL® PENTIUM II™	400(512 K)	799 $
INTEL® PENTIUM III™	450(512 K)	859 $
INTEL® PENTIUM III™	500(512 K)	1069 $
INTEL® PENTIUM III™	550(512 K)	1339 $

PERFORMANCE

PII / PIII INTEL SEATTLE-2 BX2 100 Mhz
64 MB SDRAM 100 Mhz, 8 ns
6,4 GB QUANTUM / W.DIGITAL UDMA/ 66
8 MB 3D, S3 SAVAGE AGP TV-OUT
15" 0.28 HYUNDAI - 58 70 / PHILIPS - 105s
1.44 MB FDD + ATX MIDI TOWER KASA
PS/2 MOUSE + PS/2 Q TRK KLAVYE
MOUSE PAD & TOZ ÖRTÜSÜ
40X TOSHIBA / GOLDSTAR CD ROM
CREATIVE PCI 64 SOUND + 120W SPK.
56K ROCKWELL PCI V.90 FAX / MODEM
1 AYLIK VEEZY / SUPERONLINE INTERNET

INTEL® CELERON™	333(128 K)	689 $
INTEL® CELERON™	366(128 K)	699 $
INTEL® CELERON™	400(128 K)	719 $
INTEL® PENTIUM II™	400(512 K)	809 $
INTEL® PENTIUM III™	450(512 K)	859 $
INTEL® PENTIUM III™	500(512 K)	1079 $
INTEL® PENTIUM III™	550(512 K)	1339 $

GAME

PII / PIII GIGABYTE BX 2000 DUAL BIOS
64 MB SDRAM 100 Mhz, 8 ns
6,4 GB QUANTUM / W.DIGITAL UDMA/66
VOODOO3 3000 16 MB VGA TV-OUT - STB
15" 0.28 HYUNDAI - 58 70 / PHILIPS - 105s
1.44 MB FDD +ATX MIDI TOWER KASA
PS/2 MOUSE + PS/2 Q TRK KLAVYE
MOUSE PAD & TOZ ÖRTÜSÜ
48X CREATIVE / PHILIPS CD ROM
CREATIVE SOUND BLASTER LIVE VALUE
SURROUND 4 POINTS SPEAKERS

INTEL® CELERON™	333(128 K)	869 $
INTEL® CELERON™	366(128 K)	879 $
INTEL® CELERON™	400(128 K)	899 $
INTEL® PENTIUM II™	400(512 K)	999 $
INTEL® PENTIUM III™	450(512 K)	1049 $
INTEL® PENTIUM III™	500(512 K)	1269 $
INTEL® PENTIUM III™	550(512 K)	1529 $

PRO STUDIO

PII / PIII GIGABYTE BX 2000 DUAL BIOS
64 MB SDRAM 100 Mhz, 8 ns
8,4 GB QUANTUM / W.DIGITAL UDMA/66
16 MB ELSA ERAZOR II RIVA TNT SGRAM
15" 0.28 HYUNDAI - 58 70 / PHILIPS - 105s
1.44 MB FDD + ATX MIDI TOWER KASA
PS/2 MOUSE + PS/2 Q TRK KLAVYE
MOUSE PAD & TOZ ÖRTÜSÜ
6X CREATIVE / PIONNER DVD-ROM
CREATIVE SOUND BLASTER LIVE VALUE
SURROUND 4 POINTS SPEAKERS
56K ROCKWELL PCI V.90 US ROBOTICS
1 AYLIK VEEZY / SUPERONLINE INTERNET

INTEL® CELERON™	333(128 K)	979 $
INTEL® CELERON™	366(128 K)	989 $
INTEL® CELERON™	400(128 K)	1009 $
INTEL® PENTIUM II™	400(512 K)	1109 $
INTEL® PENTIUM III™	450(512 K)	1179 $
INTEL® PENTIUM III™	500(512 K)	1379 $
INTEL® PENTIUM III™	550(512 K)	1649 $

PROFESSIONAL

PII / PIII INTEL SEATTLE-2 BX2 100 Mhz
64 MB SDRAM 100 Mhz, 8 ns
6,4 GB QUANTUM / W.DIGITAL UDMA/66
16 MB ELSA ERAZOR II RIVA TNT SGRAM
15" 0.28 HYUNDAI - 58 70 / PHILIPS - 105s
1.44 MB FDD + ATX MIDI TOWER KASA
PS/2 MOUSE + PS/2 Q TRK KLAVYE
MOUSE PAD & TOZ ÖRTÜSÜ
48X PHILIPS / GOLDSTAR CD ROM
CREATIVE 128 PCI SOUND + 120W SPK.
56K ROCKWELL PCI V.90 FAX / MODEM
1 AYLIK VEEZY / SUPERONLINE INTERNET

INTEL® CELERON™	333(128 K)	769 $
INTEL® CELERON™	366(128 K)	779 $
INTEL® CELERON™	400(128 K)	799 $
INTEL® PENTIUM II™	400(512 K)	899 $
INTEL® PENTIUM III™	450(512 K)	949 $
INTEL® PENTIUM III™	500(512 K)	1169 $
INTEL® PENTIUM III™	550(512 K)	1429 $

CAD - CAM

PII / PIII INTEL SEATTLE-2 BX2 100 Mhz
64 MB SDRAM 100 Mhz, 8 ns
10,1 GB QUANTUM / W.DIGITAL UDMA/66
16 MB ELSA ERAZOR II RIVA TNT SGRAM
15" 0.28 HYUNDAI - 58 70 / PHILIPS - 105s
1.44 MB FDD + ATX MIDI TOWER KASA
PS/2 MOUSE + PS/2 Q TRK KLAVYE
MOUSE PAD & TOZ ÖRTÜSÜ
48X PHILIPS / GOLDSTAR CD ROM
CREATIVE PCI 64 SOUND + 120W SPK.
56K ROCKWELL PCI V.90 FAX / MODEM
1 AYLIK VEEZY / SUPERONLINE INTERNET

INTEL® CELERON™	333(128 K)	789 $
INTEL® CELERON™	366(128 K)	799 $
INTEL® CELERON™	400(128 K)	819 $
INTEL® PENTIUM II™	400(512 K)	909 $
INTEL® PENTIUM III™	450(512 K)	969 $
INTEL® PENTIUM III™	500(512 K)	1189 $
INTEL® PENTIUM III™	550(512 K)	1449 $

PRO GRAPHICS

PII / PIII ASUS P2B-F, BX 100 Mhz
128 MB SDRAM 100 Mhz, 8 ns
13,1 GB QUANTUM / W.DIGITAL UDMA/66
32 MB ELSA ERAZOR III, TNT2 - TV-OUT
17" 0.27 OSD HYUNDAI 7770A / PHILIPS
1.44 MB FDD + ATX MIDI TOWER KASA
PS/2 MOUSE + PS/2 Q TRK KLAVYE
MOUSE PAD & TOZ ÖRTÜSÜ
48X PHILIPS / GOLDSTAR CD ROM
CREATIVE PCI 64 SES KARTI + 120 W SPK.
56K ROCKWELL PCI V.90 US ROBOTICS
1 AYLIK VEEZY / SUPERONLINE INTERNET

INTEL® CELERON™	333(128 K)	1139 $
INTEL® CELERON™	366(128 K)	1149 $
INTEL® CELERON™	400(128 K)	1169 $
INTEL® PENTIUM II™	400(512 K)	1269 $
INTEL® PENTIUM III™	450(512 K)	1319 $
INTEL® PENTIUM III™	500(512 K)	1529 $
INTEL® PENTIUM III™	550(512 K)	1799 $

* Fiyatlarımıza KDV dahil değildir. Ürünlerimiz en az 1 (Bir) yıl garantilidir.
* Fiyatlarımız USD olup, peşin ödeme esas alınarak hazırlanmıştır.
* Kampanya süresi stoklarımız ile sınırlıdır.
* Eksen Bilgisayar ürün ve fiyat değiştirme hakkına sahiptir.
* Intel Inside logosu ve Pentium Intel Corporation'ın tescilli ticari markasıdır.
* Fiyatlarımıza İşletim Sistemi dahil değildir.
* **WINDOWS' 98 CD & LISANS 92 $ + KDV dir.**





EKSEN

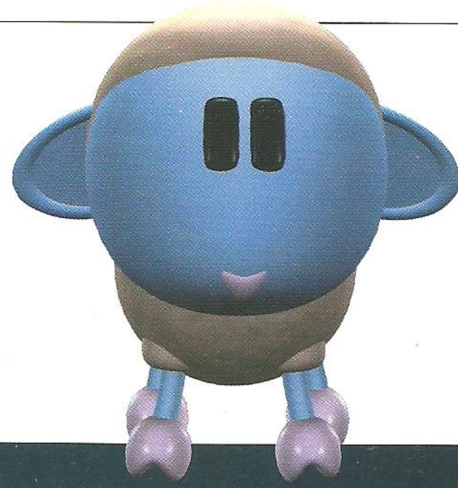
BILGISAYAR SISTEMLERI SAN. ve TİC. LTD. ŞTİ.
Osmanağa Mah. Başçavuş Sok.
No : 11/1 Kadıköy - İstanbul
Tel : 0 (216) 418 0021 (PBX)
418 9455 (8Hat)
Fax : 0 (216) 337 6224



BANKA HESAP NUMARALARIMIZ

Banka	Şube	Hesap No. TL	Hesap No. USD
İş Bankası	Cemil Topuzlu	176423	3194025
Garanti Bankası	Dalyan	6200224/1	9000951/5
Yapı Kredi Bankası	Yeldeğirmeni	1101743-3	3003398-5
Akbank	Kadıköy	0100381	0100383

Sheep



Hadi kaçalım buradan!

Empire Interactive'in aksiyon, strateji ve "yapay aptallık" karışımı bu yeni oyunu oldukça heyecanlı ve "yünlü".

—Gary Whitta

Koyunlar. Onları üstümüze giydik. Onları yedik. Hatta onları kopyaladık. Ama intikamları çok acı olacak. Gördüğünüz gibi bu tüylü dostlarımız hiç de göründükleri gibi değiller, tam tersine çağlar öncesinden yeryüzüne yerleşen ve insanlar üzerinde araştırma yapan bir uzaylı ırkının üyeleri. Ancak yıllar geçtikçe niçin burada olduklarını unutup ot yemekle ve çiçekleri koklamakla uğraşır olmuşlar. Sonuçta da bugün bildiğimiz anlamıyla koyunlar ortaya çıkmış; ama şimdi koyunların ana gemisi Dünya'ya geri dönerek kuzenlerini eve götürmek istiyor. Bütün bu minik koyunların ana gemiye güvenli olarak ulaşmalarını sağlamak da, koyunların UFO'su tarafından ele geçirilmiş ve "koyun gütme içgüdüsüyle donatılmış" olan size bağlı. Eğer yukarıda okuduklarınız size mantıklı geldiyse *Sheep* gibi bir oyundan zevk alacak kafa yapısına sahip olduğunuz söylenebilir. Yalnızca gereğinden fazla kahve içen ve aşırı çizgi film izleyen tasarımcılar tarafından hazırlanmış olabilecek bir oyun olan *Sheep*, kavram olarak eski Psygnosis klasiği *Lemmings*'e çok benziyor. İki oyunda da bir grup salak yaratığı evlerine götürmeye ve yolda karşılaşacakları tehlikelerden kurtarmaya çalışıyorsunuz. *Sheep*'te ekrandaki arkadaşlarınızın "harcanmaları" için daha da fazla yöntem düşünülmüş.

Dört çobandan hangisi olarak oynamak istediğinize (bir erkek, bir kız, iki de köpek var)karar verdikten sonra sürünüzü gittikçe zorlaşan 16 bölümden geçirmeniz gerekecek. *Sheep*'in baş ya-



Tasarım aşamasındaki bu çiftlik bölümünde, sürünüzü bir dizi kapıdan ve engelden geçirerek çobanlığın "inceliklerini" öğrenebileceksiniz.



Zor bölümlerde, beyinsiz koyunlarınızı nasıl bir sonun beklediği hiç belli olmuyor. Mesela burada yakınlardaki gölden fırlayan bir köpekbalığı koyunlarınızı yiyor!

S.İ.B.

SİZİN İÇİN BİLGİLER

Türü: Strateji/Aksiyon
Üretici: Mind's Eye
Yayıncı: Empire Interactive, (415) 439-4854
www.empire-us.com
Tamamlanma Yüzdesi: 75%

Kısaca:

Şirin, garip, delicesine bağımlılık yaratan ve *Lemmings*, *Worms* gibi klasiklerle kişilik kazanan aksiyon/strateji türünün en son örneği. Sanal bir çoban olarak göreviniz, başıboş koyun sürünüzü güvenli bir şekilde yönetmek ve her köşe başında karşınıza çıkarak koyunlarınız için ciddi birer tehlike oluşturan çeşitli tehditleri savuşturmak.

Bu kadar özel olan ne?

Lemmings ve *Worms*'da görülen türden sürükleyici ve alaycı bir oynanışa sahip oyunların sayısı çok azdır, *Sheep* de bu boşluğu doldurmak için oldukça uygun görünüyor. Kendine özgü bir espri anlayışı var, sürünüze gitmeleri için gösterdiğiniz yollar zamansız ve komik bir şekilde onların sonu olabiliyor.

Ve ne zaman çıkıyor?

Kasım

"Oyuncu, koyunların belli durumlarda nasıl davrandıklarını öğrenebiliyor ve sonuçta nasıl hareket edeceklerini kestirebiliyor. Programlamayı mükemmel yapmak için koyunların ve çeşitli köylülerin davranışlarını izleyerek aylar harcadık."
—MATT CLARK, BAŞ YAPIMCI

pımcısı Matt Clark, "Her sürü 30 tane beyinsiz koyunla başlıyor ve onları kontrol etmek için bir anaokulu öğretmeni kadar sabırlı, sevgi dolu ve disiplinli olmanız lazım" diyor.

Koyunlar üzerinde doğrudan kontrolünüz olmadığı için yapabileceğiniz tek şey onları sıraya sokmaya çalışmak ve gitmelerini istediğiniz yere gitmeleri için çaba göstermek. Tabii bir yandan da korkup dağılmamaları ya da etraftaki ölümcül tuzaklara düşmemeleri için dua etmek. Koyunlarla çalışmanın birçok yöntemi var; bunların arasında sesli emirler, kaba kuvvet (onları birazcık okşamanız mümkün!) ve (tabii eğer bulabilirseniz) serseri mayın gibi dolaşan koyunları çeken "koyun ziyafetleri" gibi power-up'lar da bulunuyor. Ancak çoğu zaman gerçek bir çoban gibi sesli komutları kullanacaksınız ve koyunlarınızı ne kadar sert bir şekilde yönlendirdiğinize (yani onlara ne kadar bağırdığınıza) bağlı olarak davranışları da etkilenecek. "Seçebileceğiniz çeşitli bağırma seviyeleri var ve bunlardan her biri sürünüzü değişik şekilde etkiliyor" diyor Clark. "Bildiğimiz kadarıyla oynanışında etki unsuru olarak ses kullanılan ilk oyun bizimkisi."

Her birinin farklı davranış biçimleri olan dört değişik koyun cinsi bulunması, olayı daha da karmaşık hale getiriyor. Bölüm tasarımları da haşmetli denebilecek bölümlerden tutan da resmen gülünç olanlara kadar uzanıyor. Bir techno kulübü, Mr.Whoopy's Happy Factory, Temple of Wool ve batmakta olan Titanik'in güvertesi gibi (yanlış duymadınız, oyunda gerçekten de Titanik'in güvertesinde koyunlarla uğraşmanız isteniyor) koyun gütme alanlarını başka nasıl açıklayabilirsiniz ki?

Clark'ın da açıkladığı gibi koyunları çeken bu kadar çok tuzak varken her bölümde bütün hepsini kurtarmak hiç de kolay olmayacak. "Koyunlar zaman zaman kazaya uğrayacaklar. Bu aptal yaratıkların sürüden ayrılmak ve çiçekler, müzik gibi şeylere kapılmak konusunda güçlü bir eğilimleri bulunuyor. Bu yüzden de boğulabiliyor, dilim dilim olabiliyor, elektrikle kızarabiliyor, dondurmaya çevrilebiliyor ve hatta köpekbalıkları tarafından yutulabiliyorlar. Mesela gece kulübü bölümünde çok dans ederlerse fazla ısınıp eriyorlar, çok fazla yiyince de oldukları yerde çatlıyorlar. Koyunların ne yaptıklarına bağlı olarak taktiklerinizi sürekli değiştirmeniz lazım, mesela bir yamacın yanındayken sürünüzün içine dalıp bağırarak koşturmak hiç de akıllıca bir plan değil."

Sheep'in tasarımının kalbinde, koyun davranışlarını gerçekçi bir şekilde taklit etmek amacı güden yenilikçi bazı programlama rutinleri var. Tasarım ekibi, bu oyunun yapay zekanın tam tersi olan "yapay aptallık" kullanılan ilk oyun olmasıyla çok övünüyor. Clark "Programlamayı mükemmel yapmak için koyunların ve çeşitli köylülerin davranışlarını izleyerek aylar harcadık" diyor. "Sürüyü kontrol etme rutinleri çok özgün; çünkü farklı cins koyunlar için farklı davranışlar içeriyorlar. Oyuncu, koyunların belli durumlarda nasıl davrandıklarını öğrenebiliyor ve sonuçta nasıl hareket edeceklerini kestirebiliyor. Ancak hiçbir zaman emin olamıyorsunuz, zaman zaman biz bile koyunları belli bir ortama salmadıkça nasıl davranacaklarını tahmin edemiyoruz."

Tek kişilik oyunun yanı sıra *Sheep*'te iki kişilik Deathmatch şeklinde bir multi-player modu da bulunacak. Burada amacınız kendi koyun sürünüzü kurtarmak ve rakibinizinkini tehlikelere doğru sürerek öldürmek olacak.

Sheep'in Kasım ayında çıkması bekleniyor, nasıl bir başarı göstereceğini biz de merak ediyoruz. Ama biliyoruz ki, genellikle en çok bağımlılık yaratan oyunlar, bununki gibi anlamsız fikirler üzerine kurulan oyunlar olur... PCG


Kontrol edebileceğiniz dört çobandan biri de küçük Bo Peep. Koyunlar her çobana farklı tepkiler verecekler.



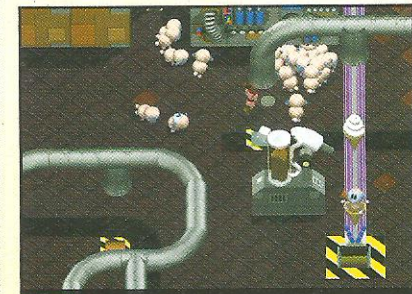
Sürünüzü bu gece kulübünde kontrol etmek çok zor görünmeyebilir; ama koyunlar müziğe kendilerini kaptırıp dans olayını abartırlarsa fazla ısınıp patlayabilirler. Aynen gerçek hayattaki gibi...



Şu insanlar! Koyunlarınızı bunun gibi işlek bir kavşaktan geçirmeye çalışırsanız büyük bir kazaya davetiye çıkarabilirsiniz. Trafik canavarı buna denir işte!



Koyunlarınız sığ suları aşabilirler; ama su fazla derinse dibe batıp boğulmaktan kurtulamazlar.

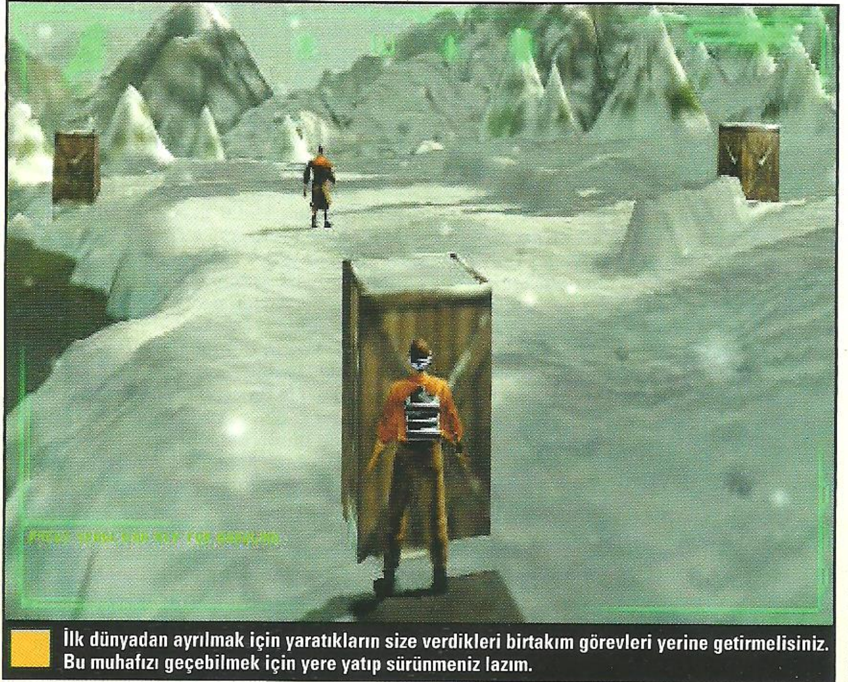

Iyyy! Bu fabrika bölümünde koyunlarınızı kontrol edemezseniz, daha ne olduğunu bile anlayamadan dondurma korneti haline gelebilirler.

Outcast

Avrupalılardan yine harika bir aksiyon/macera karışımı.

Belçikalı geliştirici Appeal, paralel bir evrende geçen başka bir gerçeküstü macerayla karşımızda. Siz de davetlisiniz.

—Colin Williamson



İlk dünyadan ayrılmak için yaratıkların size verdikleri birtakım görevleri yerine getirmelisiniz. Bu muhafızı geçebilmek için yere yatıp sürünmeniz lazım.

S.İ.B. SİZİN İÇİN BİLGİLER

Türü: Aksiyon/Adventure
Üretici: Appeal
Yayıncı: Infogrames Entertainment, (877) 463-6472
www.infogrames.com
Tamamlanma Yüzdesi: 90%

Kısaca:

Outcast, bir Amerikan askerini uzaylı yaratıklarla dolu bir boyutta kontrol ettiğiniz bir aksiyon/macera oyunu.

Bu kadar özel olan ne?

Karakter gelişimine verilen önem ve harika bir kontrol sistemin sayesinde *Outcast*, biraz garip de olsa inandırıcı bir oyun ortamı sunacak gibi görünüyor. Ayrıca oyunun gerçekten de çok güzel göründüğünü belirtmiş miydik? Eğer sağlam aksiyon sahneleriyle zekanızı kullanacağınız bilmeceleri ve konuşmaları birleştiren bir oyun arıyorsanız, başka yere bakmanıza gerek yok.

Ve ne zaman çıkıyor?

Yaz sonu

Alone in the Dark'tan *Tomb Raider*'a kadar PC oyunları arasında en çok iz bırakan oyunlardan bazılarının kökleri Avrupa'ya dayanır. Son derece kaliteli olan bu tür oyunların oluşturduğu gruba en son olarak *Outcast* eklenecek. Bu aksiyon/macera oyununda garip karakterler, macera ve sıkı silahlı çatışmalarla dolu hayal ürünü bir aleme gideceksiniz.

Hikaye aşağı yukarı şöyle bir şey: yapacak işi gücü olmayan bir avuç bilim adamı, bizimkine paralel olan ve Adelpha adını verdikleri bir boyut keşfederler. İçeride neler olduğunu merak eden adamlarımız, araştırma yapmak için bir robot yollar. Robot bilgi göndermeye başladıktan birkaç dakika sonra paralel evrenden insan benzeri bir yaratık saldırıya geçer ve bir anda bütün işler karışır. Dev gibi bir kara delik açılır, onu kapatabilecek tek kişi de Navy SEALs üyesi adamımız Cutter Slade'dir.

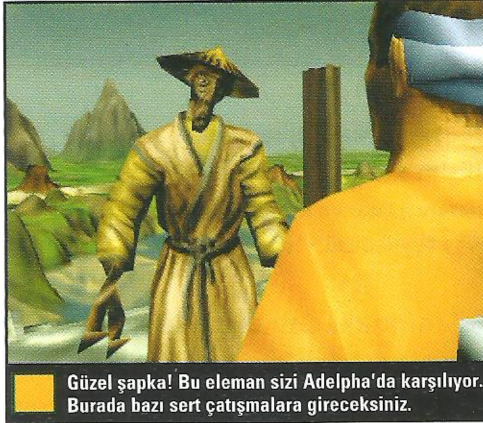
Kahramanımız diğer tarafa geçtikten sonra garip bir köydeki bir yatakta uyanıyor. Garip bir yaratık onu "Udokai" olarak çağırıyor ve bir tür "seçilmiş kişi" olduğunu söylüyor. Cutter ise hiç de bütün bu kehanetleri çekebilecek halde değil; sadece robotu bulmak ve Dünya'yı alt üst eden şu kara deliği kapatmak derdinde. İşte siz de olaya bu noktada katılıyorsunuz.



Cutter yakındaki bir havuzda biraz serinliyor. Su birikintilerini araştırarak enerji kaynakları ve sağlık çantaları aramayı unutmayın.

Infogrames, yaptığı oldukça eğlen-

celi bir basın toplantısında Cutter Slade'in bilgisayar oyunları pazarında büyük bir yıldız olmak üzere tasarlandığını belirtiyor. "Robert Redford'un gençliğine benzeyen ve Sam Shepherd'ın kişiliğiyle Indiana Jones'un cesaretine sahip olan Cutter Slade, bütün erkeklerin imrendiği ve kadınların hayalini kurduğu 'ideal erkek' olmak için gerekli tüm özelliklere sahip." Tabii. Herhalde bu Belçikalılar Lara Croft'u ya Duke Nukem'i hiç duymamışlar. Bize kalırsa Cutter, arkaya kaymış şapkası ve parlak turuncu elbiseleriyle Devo'nun bir elemanına benziyor.



Güzel şapka! Bu eleman sizi Adelpha'da karşılıyor. Burada bazı sert çatışmalara gireceksiniz.

Yine de *Outcast, Tomb Raider*'ın keşif sahnelerinin, *Out of this World*'ün garip manzaralarının ve *Fade to Black*'in silah sisteminin en güçlü yanlarını alıp birleştiren "türlerarası" bir oyun. Oyun, serbestçe hareket eden bir kamera yardımıyla first-person perspektifinden sunuluyor ve karakter kontrolleri de *Quake* veya *Heretic II*'nin mouse ile oynanışına çok benziyor. Ancak önemli bir değişiklik var: Ok tuşları Cutter'ı kamera pozisyonuna göre hareket ettiriyor (Nintendo'nun Mario 64'ündeki kontroller gibi) ve böylece oyuncuya inanılmaz bir hareket serbestliği sağlanıyor. Third-person tarzında oyun hazırlayan diğer tasarımcıların da bundan ders alacaklarını umuyoruz. Gerçekten çok rahat ve zevkli bir yöntem.

Çevrede dolaştıkça çok kullanışlı bir gösterge takımı sayesinde cephanenizi, enerjinizi ve çevredeki power-up'ları görebiliyorsunuz. Ayrıca sürüyle garip yaratığa da rastlayacaksınız (hem dost, hem de düşman olarak). Bazı uzaylılarla konuşarak onlardan bilgi sızdırmaya çalışmanız gerekecek, diğerlerinden de kaçacaksınız. Tabii son çare olarak elinizde ne silah varsa onunla saldırmanız da mümkün.

Savaşlar iyi yapılmış, silahınızın namlusundan sürekli incecik bir lazer hedefi çıkıyor. Mouse ile oynarken hassas atışlar yapmak çok kolay ve zevkli; ancak şehirlerde dolaşırken silahınızı saklı tutmaya özen göstermelisiniz. Dost yaratıklar elinizde silah görürlerse korkup kaçabilirler. Her silah güçlendirilerek atış hızı, verdiği hasar ya da patlamanın çapı artırılabilir. Tabii savaşın her sorunun çözümü olmadığını da aklınızda tutun, bazı işleri gizlenerek ya da hileyle becermeniz gerekebilir.

Outcast'te yaklaşık 20 çeşit yaratık var, bunların arasında üzerine binerek dolaşabileceğiniz birkaç hayvan da bulunuyor, böylece oyundaki altı değişik dünya arasındaki uzun mesafeli yolculuklar daha çabuk geçiyor. Ancak oyununuzu ne zaman ve nerede kaydettiğiniz konusunda çok dikkatli olmanız lazım. "Özünüzü korumak" (oyunu kaydetmeyi böyle niteliyorlar) için kullandığınız alet büyük bir parlaklık yayıyor, çevredeki düşmanlar olaya uyanıp koşarak gelebilirler.

Belçikalı geliştirici Appeal, voxel tekniğini kullanan ve 3D hızlandırma gerektirmeyen grafik teknolojisiyle yeni arayışlar peşinde. Sonuçta ortaya inanılmaz manzaralara, çok düzgün hareket eden karakterlere sahip olan ve diğer voxel oyunlarından daha az kesikli bir oyun çıkmış. Animasyonlarda temel olarak hareket yakalama tekniği kullanılmış ve geçişler çok pürüzsüz (ama Cutter'ın koşması sanki baston yutmuş gibi). Yine de karakteriniz ortamın bir parçasıymış gibi hissediliyor, diğer 3D nesnelerin üzerine gölgesi düşüyor, karda ayak izleri bırakıyor ve tırmanmak için çok dik olan yokuşlarda tökezliyor. Ayrıca inanmak için kesinlikle görmeniz gereken mükemmel su efektleri de var. Bunun yanında karakterlerin tenlerinde de bump-mapping adlı yeni bir teknoloji (derideki yükseltilerin modellenmesi) kullanılmış. Tabii bütün bunları doğru dürüst görebilmek için en azından 32MB belleği olan bir Pentium 200'e ihtiyacınız olacak; ama motor daha güçlü sistemlerde daha iyi performans vermek üzere kendi kendini ayarlama yeteneğine sahip. En az bunlar kadar çekici olan başka bir şey de Moskova Senfoni Orkestrası tarafından çalınan müzikler. *Outcast* için yaklaşık bir saat süren orijinal müzikler bestelenmiş, bunlar ekranda olup biten olaylarla da mükemmel bir uyum sergiliyor.

Sonuç olarak *Outcast*, Infogrames'ın yaz oyunları listesinde oldukça güçlü bir isim. Zorlu bir macera arayan aksiyon/macera hayranları kendilerini bu oyun ziyafetine hazırlamalılar. PCG



Cutter oyuna girdiğinde karla kaplı çevresine bakarak bir anlam çıkarmaya çalışıyor. Karşılaştığınız herkesle konuşursanız pek fazla şey ters gitmeyecektir.

> "Robert Redford'un gençliğine benzeyen ve Sam Shepherd'ın kişiliğiyle Cutter Slade... Erkeklerin imrendiği ve kadınların hayalini kurduğu tüm özelliklere sahip."
>
> —INFOGRAMES'IN *OUTCAST*'LA ILGILI AÇIKLAMASI



Cutter, köyün reisiyle gevezelik yaparken... Amacınız robotu bulup ayrılmak olsa bile bu uzaylılar, sizin savaş yeteneklerinizle daha fazla ilgileniyorlar.

Hayal gücü teknolojiye dönüşüyor

www.bilisim99.com.tr

Bilişim '99

Bilgi ve İletişim Teknolojileri Fuarı
TBD 16. Bilişim Kurultayı
Tüyap Uluslararası Fuar ve Kongre Merkezi
1 - 5 Eylül 1999 Beylikdüzü - İstanbul

Türkiye'nin bilgi ve iletişim teknolojileri alanındaki dev organizasyonu bu yıl da kendini aşıyor. Yeni binyılı karşılarken; yüzlerce yeni ürün, çözümsüz sanılan sorunlara çözümler ve hayal bile edemeyeceğiniz yenilikler **Bilişim '99** Fuarı'nda sizlerle buluşacak. Sektörün önde gelen temsilcileri, çok çeşitli donanım ve hizmetleriyle **Bilgi Teknolojileri Salonu**'nda siz bilişim dünyasının öncülerini bekliyor olacak. **Bilişim '99**'da, hayallerinizin üstün teknolojiyle nasıl gerçekleştiğini, kendi gözlerinizle göreceksiniz. Hayal gücünü gerçeğe dönüştüren teknolojiyle tanışmak için **lütfen enter.**







TÜBİSAD



Fuara katılan şirketler, ürünleri ve toplantılar hakkında şimdiden detaylı bilgi edinmek için, www.bilisim99.com.tr'ye mutlaka uğrayın.

Bilgi Teknolojileri dünyasındaki son gelişmeleri izleyip en yeni ürünleri yakından görebileceğiniz bu salonun yanında, **Bilişim '99** Fuarı'nda ziyaret edebileceğiniz diğer bölümler şöyle: **İletişim Teknolojileri Salonu, Ofis Teknolojileri Salonu, Bilişim Ev Salonu** (yeni), **İnternet Dünyası Salonu** (yeni), **Yazılım Dünyası Salonu** (yeni).

RESMİ SPONSORLAR:

Netaş — İLETİŞİM ALTYAPISI SPONSORU
info — BİLGİ SİSTEMİ SPONSORU
COMPAQ — DONANIM SPONSORU
ALCATEL — AÇILIŞ SPONSORU
ANADOLU HAYAT — SİGORTA SPONSORU



TURKCELL
ANA SPONSOR

DIMAGE DIGITAL IMAGING — DİJİTAL GÖRÜNTÜLEME SPONSORU
KART SİS DESTEK — KAYIT KABUL SPONSORU
TÜRK TELEKOM — İLETİŞİM SPONSORU
Milliyet — BASIN SPONSORU
SABAH — BASIN SPONSORU

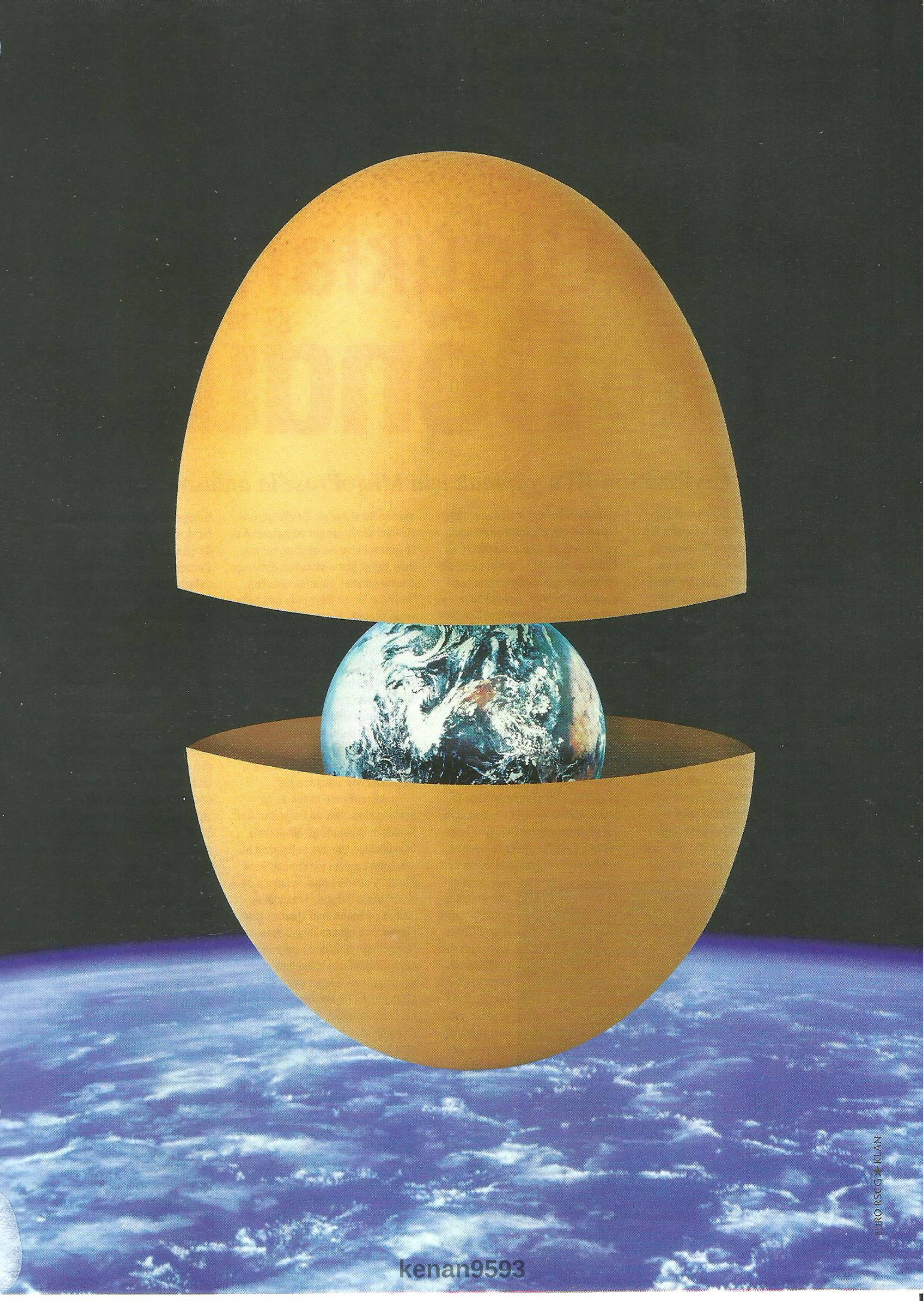
Radikal — BASIN SPONSORU
Türkiye — BASIN SPONSORU
BT/haber — BASIN SPONSORU
BTnet — ELEKTRONİK MEDYA SPONSORU



İETT — ŞEHİRİÇİ ULAŞIM SPONSORU
TÜRK HAVA YOLLARI — RESMİ TAŞIYICI

KATILAN ŞİRKETLER (19.07.1999 itibariyle):

3M • ABACI KART SANAYİ • ACACIA TECHNOLOGY • ADER • ADIM/ALLTEC • AEG • AKSİS BİLGİSAYAR • AKTİF.NET • ALADDIN KNOWLEDGE SYSTEMS • ALCATEL • ALPEC • ALTAY-SMS • ALTINDAĞ A.Ş. • ALTIRIS • AMP • ANADOLU HAYAT • ANIXTER • APC • ARÇELİK • ARGES • ARKADAŞ • ARMONİ • ARSKOM • ARTEL • ASCOM • ASELSAN • ASK • ATON • AVERY OFİS ÜRÜNLERİ • AVS İLETİŞİM • BANKSOFT • BAŞARI ELEKTRONİK • BAY MÜMESSİLLİK • BILLION • BİLDEN • BİLGİSAYAR DERGİSİ • BİLKOM • BİLSAG BİLGİSAYAR • BİMEKS • BİMSAN • BM BİLGİSAYAR • BMC SOFTWARE INC. • BOĞAZİÇİ BİLGİSAYAR • BOĞAZİÇİ YAZILIM • BONUS TEKSTİL • BOSCH • BOYUT YAYINCILIK • BT/HABER • BTNET • BUIC SYSTEMS • CABLENET • CABLETRON • CADET • CARDEX • CASIO • CASTOR & POLLUX • CEBSAN • CHIP • CHECKPOINT SOFTWARE • CISCO • COMPAQ TÜRKİYE • COMPUCOM • COMPUTER ASSOCIATES • CREATIVE • CXR • DA-LITE • DAS-EKSPA • DATAGATE • DATASET • DATATEKNİK • DATATRONICS • DATEL • DEFNE • DELL • DEMİR YATIRIM • DIALOGIC • DIGI • DIGITAL COLLECTIONS • DIMAGE • DİDİM ORGANİZASYON • DNP • DOCUMENT MANAGEMENT TURKEY • DOĞUŞ GROUP • DOS BİLGİSAYAR • DOSNET • EASTMAN SOFTWARE • EASY SOFTWARE • E-B GROUP • EGES • EGS SİSTEM • EKA • EKİN A.Ş. • EKTAKO ELEKTRONİK • ELECTRONICS • ELİT KİTABEVİ • ELMA BİLGİSAYAR • EMEK EĞİTİM • EMİ ELEKTRONİK • EMİN ELEKTRİK • EMPA • ENDÜSTRİ OTOMASYON DERGİSİ • ENEL • ENYA YAZILIM • EPSON • ERAYSAN • ERBA-DEXAR • ERDAS INC. • ERE ENERJİ • EREL • ERICSSON • ERPA • ESCORT SİSTEM • ES-EN BİLGİSAYAR • ESRI INC. • ESTAP • ESTRON • ETA TELEKOMÜNİKASYON • EURIMAGE • EUROMAP GMBH • EXACT SOFTWARE • EXTRON • FASTCOMM • FENESTRAE • FILENET CORPORATION • FİBER OPTİK MARKET • FLETWOOD • FOKUS • FOTECH • FUJI SYSTEM MACHINES • FUJITSU • FUTURENET • GAMINI • GARANTİ BANKASI • GDC • GEHA • GENPA • GIGABYTE • GLOBAL ONE • GLOBAL TELEKOMÜNİKASYON • GMP TEKNİK ATILIM • GOLD BİLGİSAYAR • GORDION • GÖNPA • GRUNDING BUSINESS SYSTEMS • GÜRSAŞ • HAYKEM-KABELWERK EUPEN • HOBİM • HP • HT COMMUNICATIONS • HUMMINGBIRD COMMUNICATIONS • HYPERION SOLUTIONS CORPORATION • HYUNDAI • IBM TÜRK • ICO GLOBAL COMMUNICATIONS • IMS YAZILIM • INFO HOLDING • INFORM • INFORMATION BUILDERS INC. • INFORMATIONWEEK • INFORMIX • INLINE • INTCOM • INTEL • INTELLECT • INTELNET • INTERFACE SYSTEMS ING • INTERLINE • INTRAKETS • IRIDIUM • ITS • İLETİM YAYINCILIK • İNFORMATİK • İNTERPRO • İNTERPROBİS • İSBİ • İŞLEM GIS • KABLONET • KALDER • KARE ELEKTRONİK • KAREL • KART-SİS • KEY TECHNOLOGY • KEYSOFT • KOÇSİSTEM • KODAK • KOYUNCU ELEKTRONİK • LEXMARK • LEVEL • LİKOM • LİTERATÜR KİTABEVİ • LOGİN • LOGO YAZILIM • LOTUS • LUCENT TECHNOLOGIES • MACKLEY INTERNATIONAL • MAKİNA MAGAZİN • MAKRO DANIŞMANLIK • MANAS SMART KART • MASCOM BİLGİSAYAR • MATSUSHITA • MAXON • MBS BİLİŞİM • MCG • MCV YÖNETİM DANIŞMANLIĞI • MEDYA BİLGİ BANKASI • MELSOFT • MEMOTEC • MERCOM INC. • MERİÇ DIŞ TİCARET • MERİDYEN • METEKSAN SİSTEM • METİN ELEKTRİK • MICRONET • MICROSOFT • MITSUMI • MİKRO YAZILIMEVİ • MOTOROLA • MOXA • MULTIMEDIA • MULTITECH • NAVITAR • NCR • NEBİM BİLGİSAYAR • NEC • NETAŞ • NETPARTNERS • NETRON • NETSİS • NETSOFT • NEUSIEDLER-ERİMDEKS KAĞITÇILIK • NOKIA • NORTEL NETWORKS • OAKDALE • OCÉ • OMTOOL • OPTION • ORACLE • ORTRONICS • ÖLÇSAN • ÖNSEL • ÖZKAYNAK KİTABEVİ • PAIRGAIN • PAKART MİMARLIK • PAM • PAMPA • PANASONIC • PANCOM • PANDACOM • PANDUIT/BELDEN • PATTON ELECTRONICS • PC MAGAZINE • PC NET • PC WEEK • PC WORLD • PERA • PEREGRINE SYSTEMS • PERIPHONICS • PERMAK MAKİNA • PHILIPS • PHOTO DIGITAL • PIONEER • PLASMON JUKEBOX • PLATO VERİ DAĞITIM HİZMETLERİ A.Ş. • PORCAN • POWERSONIC • PRINCETON SOFTECH • PRINTRONIX • PROGRESS SOFTWARE • PROJECTA • PROMİS BİLGİ SİSTEMLERİ • PROSOFT • PULNIX • PUSULA YAYINCILIK • QAD • RACAL • RDC WIRELESS COMMUNICATION • REMIVAC • RICOH SCANNERS • ROMAR • SAATÇİOĞLU • SAGEM • SAKARYA TELEKOMÜNİKASYON SİSTEMLERİ • SAMSUNG • SANYO • SAP • SCALA • SCHLUMBERGER • SEC • SECURITY7 • SEKOM • SENTİM BİLGİSAYAR • SERCOMM • SETKOMNET • SFS ŞİRKETLER GRUBU • SIEMENS • SIEMENS NIXDORF • SİGMA OTOMASYON VE BİLGİ SİSTEMLERİ A.Ş. • SIMDA • SİSTEM YAYINCILIK • SİSTEMA • SİTE NET • SKY • SMAU • SOFTTEK • SONY • SPACE IMAGING EUROPE • STONESOFT • SUN MICROSYSTEMS • SUPERONLINE • SURECOM • SWATCH • SYS • TASK • TBD • TBV • TEKNOLOJİ HOLDİNG • TEKOFAKS • TELEKOM • TELEPATİ TELEKOMÜNİKASYON DERGİSİ • TELESİS • TELLABS • TELSİM • TELSOFT • TELTREND • TESAŞ • TEXAS INSTRUMENTS • TIME COMMUNICATIONS • TIS • TİFAŞ • TR-NET • TURCOM • TURKCELL • TÜBİSAD • TÜRK TELEKOM • TÜRKİYE İŞ BANKASI • TÜRKİYE TELEKOMÜNİKASYON DERGİSİ • ULUS YAZILIM • UNI-PA • UNITEL • UTOPIA • VANENBURG BUSINESS SYSTEMS • VCON • VEGA YAZILIM • VERİ ARAŞTIRMA • VERILINK • VERİSOFT • VERİTEK • VESTEL • VESTELNET • VISIONS • VOGEL YAYINCILIK • VOLTAIRE DATA SECURITY • WALL DATA • WEB TRENDS • XEROX • YENİNET • ZETAFAX • ZIDA • ZOOM TELEPHONICS


EURO RSCG ★ KLAN

Ait Oldukları Yere Döndüler

Firaxis, Civilization III*'ü yapmak için MicroProse'la anlaşma imzaladı.*

Eğer strateji oyunlarına düşkünseniz büyük ihtimalle Sid Meier ve Brian Reynolds'ın Civilization serisini oynamış ve çok sevmişsinizdir. Birçok insan bu serinin oyunlarını, oyunculuğun zirvesi olarak görür. Bu yılın başlarında Meier ve Reynolds, yeni şirketleri Firaxis ve yayıncı firma Electronic Arts etiketiyle *Alpha Centauri*'yi çıkarmış ve bizi bir kez daha büyülemişlerdi ve Alpha Centauri, %98 gibi bir skorla *PC Gamer*'dan şimdiye dek en yüksek inceleme puanını kazanan oyun olmuştu. Bu "resmi olmayan" devam oyunu, mantık olarak *Civilization II*'nin sonunda işaretleri verilen uzayı kat etme ögelerini alıp, oyuncuya bir yandan geleceğin teknolojilerini kullanırken bir yandan da uzak bir yıldızın yörüngesindeki yabancı bir dünyayı keşfetme ve ele geçirme şansı veriyordu. Ancak *Alpha Centauri*, ne kadar güzel olursa olsun *Civilization* isminin gerisindeki ruhu taşımıyordu. Bu isim, Activision'ın vasat ama çok satan oyunu *Civilization: Call to Power*'ın da gösterdiği gibi hala çok büyük bir ilgi çekiyor. Şimdi bir düşünün, orijinal tasarım ekibi yeniden bir araya gelse ve de tüm zamanların en iyi oyunlarından birine modern zamanlarda geçen bir devam oyunu yapsa...

İşte, olan da tam olarak bu zaten! Firaxis ve *Civilization*'ın ilk yayıncısı MicroProse birlikte *Civilization III* üzerinde çalışmak için eşi görülmemiş bir anlaşma imzaladılar. Şimdilik elimizde oyunun özelliklerine ve yayın tarihine ait pek az bilgi var; ama biliyoruz ki oyun, *Alpha Centauri*'nin hikaye çizgisinin devamı değil de *Civilization I* ve *II*'nin yeniden yapılmış hali olacak.



Firaxis'ten Brian Reynolds, Jeff Briggs ve Sid Meier; *Alpha Centauri*'nin başarısının hemen ardından şimdide dişlerini MicroProse için yarattıkları Civilization evrenine geçirmeyi planlıyor.

Firaxis'in başkanı Jeff Briggs bize şunları söylüyor: "*Civilization* oyunlarını mükemmel kılan ne varsa dokunulmadan bırakılacak. Grafik görüntülerini daha zengin ve çarpıcı hale getirmek ve de oyunun temeldeki yalınlığını bozmadan oynanışı derinleştirmek yolunda oldukça ilerledik. Brian Reynolds baş tasarımcı olacak. Ayrıca kısa süre önce *Civilization II*'nin tasarımcılarından biri olan Doug Kaufman'ı da ekibe kattık, o da tasarımda çok önemli bir rol oynayacak. *Alpha Centauri*'nin gerisindeki organizasyonu sağlayan yapımcı Tim Train'in de ciddi katkıları olacak. Bununla birlikte altı ila on kadar yetenekli sanatçı, ses mühendisi ve besteciyle çalışacağız."

MicroProse'la tekrar bir araya gelme fikri en başından beri Firaxis'in düşündüğü bir şeymiş. "Hasbro'nun yazılım geliştirme bölümünün başkan yardımcısı Tony Parks'la dostluğumuz eskilere dayanır" diyor Briggs. "Fraxis'in kurulduğu günden beri Hasbro Interactive'in başkanı Tom Dusenberry ile de defalarca gelecekteki olası girişimlerimiz üzerine oturup konuşuyoruz. Geçen yaz kulağıma MicroProse'un Hasbro tarafından satın alınacağına dair bazı söylentiler gelmeye başladı. Ben de hemen Tom Dusenberry'i arayarak onu bu yönde atacağı her adım konusunda cesaretlendirmeye çalıştım. Resmi açıklamanın yapılmasından kısa süre sonra tekrar Boston'a gittim ve onlara *Civilization III*'ü geliştirme fikrimizi anlattım. Doğrusu buna çok memnun oldular ve hemen anlaştık."

Peki bu durumun Firaxis'in EA ile ilişkisine yansıması nasıl? Briggs iki firma arasında hala sıkı bir dostluk olduğunu söylüyor: "EA ile çalışmak çok güzeldi. *Alpha Centauri*'yi tamamladıktan sonra onlarla artık özel bir bağımız kalmamıştı ve istediğimiz yayıncıyla çalışmamız mümkündü; ama bu bir zamanlama sorunuydu. Electronic Arts için daha fazla oyun yapmak istiyorduk; fakat *Civilization III* de büyük bir fırsattı. Bu yüzden işleri öyle bir şekilde halletmeliydik ki Firaxis'in aynı anda iki ayrı firmayla çalışmasından kimse zarar görmesin. EA'dan Bing Gordon ve Don Mattrick Firaxis'in *Civilization* ismi için çalışmasının Firaxis, Hasbro, EA ve tüketici dahil herkes için kazanç olacağını gördüler. Dolayısıyla uyuşmamız oldukça kolay oldu. EA ile son derece güçlü bir ilişkimiz var ve bunun değişeceğini sanmıyoruz." Bu denklemde eksik kalan tek kişi ise *Civilization* çılgınlığını ilk başlatan adam. Projede Sid Meier'ın rolü ne olacak? Briggs şöyle diyor: "Şu anda Sid'in öncelikle üzerinde durduğu şey bizim "Sweep of Time" üçlemesi dediğimiz zincirin üçüncü halkası; ama Sid yaptığımız her şeyle ilgileniyor. Yaratıcı geliştirme yönetmeni olarak tüm ürünlerimizden o sorumlu."

Ve işte asıl bomba! Sadece bu tip oyunların kitabını yazmış bir ekip tarafından tasarlanan yeni, modernleştirilmiş bir *Civilization*'a değil, aynı zamanda Sid'in kendisinin hazırladığı orijinal bir tasarıma daha kavuşacağız. Strateji oyunlarının geleceği gerçekten çok parlak görünüyor...

Verant'ın Oltasına Büyük Balık Takıldı

Brian Hook EverQuest ekibine katılmak için id'den ayrıldı.

Quake II ve Quake III Arena' nın baş programcılarından Brian Hook, EverQuest'in tasarımcısı Verant Interactive'e katılmak için id Software'i bırakıyor.

Hook, oyun sektöründe gerçek bir kıdemli. Önceki işleri arasında 3dfx'in Glide API'sinin baş mimarlığı ve Silicon Graphics'in OpenGL kodunun tasarımcılığı da bulunuyor.

Hook'un söylediğine göre ayrılışı gayet dostane bir biçimde olmuş. "id'deki işim her zaman hayatımın çok önemli bir parçası olmuştur" diyor. "Burada programlama, takım çalışması ve herkesin gözünün üzerinizde olduğu bir pozisyonla başa çıkma hakkında birçok şey öğrendim. Daha da iyisi birçok iyi dost edindim. Bu, insanın başına hayatta ancak bir kez gelen şeylerden biriydi ve benim hayatımın da en anlamlı dönemlerinden biri olarak kalacak."

Hook'un yeni işvereni onu ayarttığı için son derece memnun. "Verant kendini hem yoğun multiplayer oyunlara hem de göz alıcı 3D teknolojisine adadı" diyor Verant'ın CEO'su va başkanı John Smedley. "Her iki alanda da öncü olmamızı sağlayacak yetenek ve uzmanlığa sahip olduğumuzdan emin olmak, şirketimizin amaçlarına ulaşması açısından çok önemli. Güçlü programlama ekibimize Brian'ın yeteneklerini de katmak bize piyasanın en iyi oyunlarını yapmak konusunda çok yardımcı olacak." Verant, Hook'un hangi projelerde çalışacağını açıklamasa da *EverQuest*'in çehresini yenileyecek ve çok konuşulacak bir oyun olan *Sovereign*'in ("2000 Yılının Top 10 Oyunu" yazımıza bakın) geliştirme aşamasında olduğunu ve bu oyun için Hook'un yapabilecek çok şeyi olduğunu biliyoruz.


Brian Hook (sağda) id Software'deki programcı arkadaşları John Carmack'a (önde) ve John Cash'e (solda) veda ediyor.

I-Magic Satış kanallarını Genişletti

Şirketin CD-ROM ürünleri serisi Ubi Soft'a satıldı.

Interactive Magic'in iMagicGames adında ayrı bir birim kurma çalışmaları için yapılan planlar (Haziran sayımızın Görgü Tanığı bölümünde duyurmuştuk) bitme aşamasına gelmiş görünüyor. Aldığımız en son haberlere göre şirket tüm perakende ürün serisini Fransız bir yayıncı ve dağıtıcı firma olan Ubi Soft'a açıklanmayan bir tutar karşılığında satmış bulunuyor.

Interactive Magic tüm ürünlerin online haklarını elinde tutacak ve oyunlar için özel Internet sürümleri hazırlayacak. Bu oyunlar arasında *Road to Moscow, Flash Point, Wall Street Tycoon* ve *Mortyr* de var. Ubi Soft oyunları dünya çapındaki kendi dağıtım ağına katmayı planlıyor. Ancak tartışmalara yol açan Mortyr'ın bir başka yayıncıya satılması bekleniyor; çünkü bu oyun Ubi'nin "aile oyunları" çizgisine pek uymuyor.

Interactive Magic anlaşma karşılığı kazandığı parayı içinde bulunduğu finansal krizden kurtulmak için ve ilerdeki Internet yatırımları olarak kullanacak olmalı. Şirket 1999'un ilk üç ayı için net 4.5 milyon dolarlık bir kayıba uğradığını açıklamıştı.

"Bu iş ekonomik durumumuzu düzeltecek ve bize tüm kaynaklarımızı Internet etkinlikleri işimizi geliştirmek için kullanma imkanı verecek" diyor I-Magic'in başkanı Bill Stealey. "Interactive Magic Internet eğlenceleri girişimine yoğun biçimde yeni ürünler ve servisler eklemeyi tasarlıyor."

Interactive Magic yaz sonuna kadar ürünleri arasına en az sekiz yeni isim eklemeyi düşünüyor. Aslında bu tasarı şimdiden meyvelerini vermeye başladı bile. Şirket askeri tarih, strateji oyunları ve askeri simulasyonlara yer veren, popüler WarGamer Network sitesini (*www.wargamer.com*) satın aldığını ve bu sitenin artık I-Magic Network bünyesine katıldığını açıkladı.

Microsoft ve Konami Güçlerini Birleştirdi

Oyuncuları sevindirecek bir anlaşma haberi: Metal Gear Solid *PC'ye mi taşınıyor?*

PC ve oyun makineleri arasında daima gizli bir kan davası olmuştur. Özellikle de her iki platformda da oynanabilen oyunların karşılaştırması yapılırken. Microsoft ve Konami, seçtikleri bazı oyunları bir platformdan diğerine karşılıklı olarak taşımak için yaptıkları bir anlaşmayla bu gerilimi biraz olsun düşürmeyi umuyor. Ayrıca bu ikilinin planları arasında PC, PlayStation, Nintendo 64 ve Sega Dreamcast'in gelecekteki projelerini birlikte geliştirmek ve pazarlamak için işbirliği yapmak da var.

Microsoft Games Division'ın Genel Müdürü Ed Fries şöyle diyor: "Konami'nin en iyi konsol oyunlarından bazılarını PC'ye aktarıp yayınlamanın, PC oyunlarının çeşitlenmesi ve kalitesinin artması için büyük bir fırsat olarak görüyoruz." Fries, özellikle bir isim vermese de büyük ihtimalle projeleri arasında *Metal Gear Solid, Silent Hill* ve en son çıkan *Castlavania* gibi hit konsol oyunları var. Hangi PC oyunlarının pazarlık konusu olduğu da açıklanmıyor; ama *Age of Empires* serisi ve yarış oyunlarından Madness serisinin üzerinde durulduğu kuvvetle muhtemel.

Konami'den Consumer Software Division'ın İdari Müdürü Kazumi Kitaue şunları söylüyor: "Bu stratejik ilişkiyi kurduğumuz için çok memnunuz; çünkü bu bize dünyanın en büyük konsol oyunlarının yayıncılarından biri olma fırsatı verecek. Üstelik Konami oyunlarının PC platformundaki halini de görebileceğiz."


Microsoft, çok yakında Konami'nin *Metal Gear Solid* oyunundaki macerayı PC oyuncularının da tatmasını sağlayabilir.

YAPIM AŞAMASINDA

TrickStyle

İşimiz, Üçüncü Dünya Savaşı sonrasının ütopik ortamında biraz macera yaşamak; *TrickStyle* uçan kaykaylarıyla gezen tuhaf görünüşlü insanlar sunuyor. Hızlı olmak tabii ki önemli ama başarı kazanmak için var olan kırktan fazla akrobasi hareketi üzerinde uzmanlaşmalısınız; çünkü bazı kestirme yollar sadece işi bilenler tarafından kullanılabiliyor. Yarışlar bir arenada ve Manhattan, Tokyo ve Londra gibi bazı şehirlerin fütüristik versiyonlarının arka sokaklarında yapılıyor ve tümü de çok fantastik görünüyor. Belli bir rotaya bağlanıp kalmıyorsunuz, her yarış için kullanabileceğiniz birden fazla yol var. Oynadığımız erken versiyon oldukça eğlenceliydi, kaykayların kontrol edilme biçimi de son derece etkileyici. Mutlaka aklınızda bulunsun, Acclaim oyunu sonbaharda çıkarıyor.



Acclaim'in yakında çıkacak olan aksiyon oyunu *TrickStyle*'da canınız kadar sevdiğiniz uçan kaykayınızla geleceğin şehirlerinde yarışacaksınız.

GP 500

İşte bir motosiklet yarışı daha ve bu kez de Hasbro'dan. *GP 500*'ün Full Simulation modu sayesinde motosikletinizle ortalığı kırıp geçirebileceksiniz; ayrıca daha basit olan bir Arcade modu da var. Oyundaki her şey lisanslanmış ve gerçek sürücüler, motosikletler kullanılmış. Hasbro'nun



Hasbro'nun GP 500 oyununda yarış, gerçek hayattan alınma pistlerde ve gerçek hayattan yarışçılara karşı olacak.

Devamı 31'inci sayfada

SİLAHINIZI SEÇİN



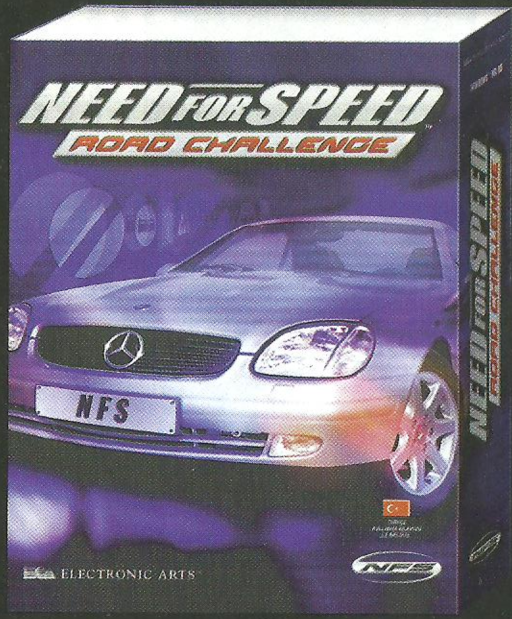














ELECTRONIC ARTS™

NEED FOR SPEED
ROAD CHALLENGE

www.needforspeed.com

TÜRKİYE DİSTRİBÜTÖRÜ



ARAL İTHALAT LTD.ŞTİ.
Tel: 0212•659 26 73

ANA DAĞITICILAR

EKOL BİLGİSAYAR
PROGRAMCILIK LTD.
Tel : 0212•212 83 55 - 56
Fax : 0212•212 83 53

DENİZ LTD.
Tel : 0212•213 34 00
Fax : 0212•213 34 20

MASCOM
Tel : 0212•212 13 66
Fax : 0212•212 88 70

Üçüncü Kez Baştan Çıkmaya Hazır Mısınız?

Sierra'nın sıradaki Swat oyunu yine dolu dolu.

Sierra'nın uzun soluklu Police Quest serisinin gelişimi için söylenebilecek ilk şey ilginç olduğudur. İlk dört oyun boyunca bir LAPD görevlisi rolünde oynuyordunuz ve tüyler ürpertici bir dizi soruşturmada çözüme ulaşmak için tam bir polis gibi davranmak ve kurallara uymak zorundaydınız. Daha sonra Los Angeles polis şefi Darly Gates'in de tasarıma yaptığı katkılarla seriye eğlenceli bir hava geldi. Her karesi video kontrollü bu taktik oyununda siz sıradan polislerin başa çıkamayacağı zor durumların üstesinden gelmeye çalışan *SWAT* adlı özel birliğin bir üyesiydiniz. Her ne kadar *Police Quest: SWAT* bu haliyle de gayet iyi sattıysa da (1995'teki başarıyı bir daha yakalayamadı ama yine de iyiydi) geliştiricileri sonraki devam oyununda rotalarını değiştirmeleri gerektiğini düşünmüşlerdi. *Police Quest: SWAT 2* parlak fikirler içeren bir real-time strateji oyunuydu ama bu fikirlerin uygulamasında başarılı değildi. Yine de tuhaf bir biçimde iyi satan bir oyun oldu.

Şimdi sıra *SWAT 3: Close Quarters Battle*'da. İsimdeki Police Quest kısmı atılmış ve oynanış bir kez daha öncekinden bütünüyle farklı; ama bu kez yapılan değişiklikler daha iyi görünüyor. Oyuna *Rainbow Six* tarzı bir first-person yaklaşımın da desteğiyle real-time strateji ögeleri katılmış. Bu yaklaşım, oyuncunun yerine getireceği rehineleri kurtarmak, binalara saldırı düzenlemek gibi görevlerin tarzı için biçilmiş kaftan.

SWAT birliğinin şefi olarak beş kişilik ekibinizi 2005 yılının Los Angeles'ında geçen 20 görevde başarıya ulaştırmak sizin göreviniz. Görevler LAX kontrol kulesi, Çin Tiyatrosu gibi gerçek hayattan mekanlarda geçiyor. Sierra yapay zekanın zorlu, fiziksel görünüşlerin gerçek hayattan ve oyunun kesinlikle benzersiz olacağına söz veriyor. *SWAT 3* sonbahara kadar çıkmayacak; ancak elimize geçen ilk görüntüler etkileyici. Eğer oynanış da gördüğümüz grafikler ve animasyonlarla boy ölçüşebilirse bu seri nihayet ana fikrine yakışır bir oyun üretebildi ve *Rainbow Six*'e iyi bir rakip çıktı demektir.



Herhangi bir SWAT görevlisinin de bildiği gibi bir görev sırasında kötü adamları haklamak, masum insanları kurtarmaktan sonra gelir.

Kenobi Sahnede

LucasArts Jedi Knight'a devam oyunu yaptığını duyurdu,

LucasArts, *Star Wars: Episode I*'e dayalı ilk iki oyunun bir yarış oyunu ve bir third-person aksiyon/adventure olacağının açıklamasını yaptığında herkesin kafasında şu soru canlanmıştı: "Peki ya Dark Forces serisinin sonraki oyunu ne olacak?". İşte nihayet cevap geldi.

Oyunun ismi *Star Wars: Episode I – Obi-Wan*. Bu Şrst-person shooter size *Star Wars: Episode I* evreninde savaşarak ilerleyen genç Obi-Wan Kenobi'nin rolünü veriyor. Oyunun resmi bir *Dark Forces III* etiketi taşıyıp taşımayacağı bilinmiyor; ama oyunun sonbahar-kış gibi çıkmasından önce daha fazla bilgi edineceğiz.



Jedi Knight serisinin sıradaki oyununda ünlü bir karakter oynayacak. Kim olduğunu tahmin edebiliyor musunuz?

Interplay'i İyi Günler Bekliyor

Dürüst yatırımlar ve dağıtım anlaşmaları firmayı yeni bir finansal kriz tehlikesinden koruyor.

Geçtiğimiz yıl Interplay için pek iyi sayılmazdı. Müdür ve CEO Brian Fargo kendi cebinden harcamak ve Şrmanın ayakta kalması için gerekli ek krediyi sağlayabilmek için kendi parasını kullanmak zorunda kaldı. *Baldur's Gate*'in inanılmaz başarısına rağmen son altı ay parasal çöküntü içinde geçti. Önemli oyunların az olmasının üstüne bir de beklenenden fazla ürün iadesi eklenince yılın ilk yarısı için sonuç mali bir felaketti: 8.3 milyon dolarlık net kayıp.

Ama artık şirketin tepesindeki kara bulutlar dağılacak gibi görünüyor. Fransız bir PC ve konsol oyunları yayıncı-üretici firması olan Titus Interactive, Interplay'in hisselerinin 6.25'lik bir payını satın alarak şirketle 25 milyon dolarlık bir yatırım anlaşması imzaladı ve bu paranın 10 milyon dolarını ödedi bile. Anlaşmanın bir maddesine göre Brian Fargo kendi hissesinin iki milyonunu Tatus'un aynı değerdeki hissesiyle takas etmek durumunda kalacak. Bunun anlamı şu; aslında Titus, Interplay'in yeni sahibi olacak ve Titus'un müdürü ve CEO'su olan Herve Caen de Interplay'in yeni başkanı olacak. Ancak Fargo, şirketteki müdürlük ve CEO'luk sıfatını taşımaya ve Interplay ismi de kullanılmaya devam edecek.

İyi haberler bu kadar değil. Interplay, Monolith Productions'la da bir dağıtım anlaşmasına vardığını duyurdu. Bu anlaşmaya göre Interplay, Monolith'in *Rage of Mages II: Necromancer, Septerra Core* ve *Odium* oyunlarının distürübitörlük haklarına sahip olacak. Bu anlaşma her iki firmanın da yararına: Monolith bundan böyle dağıtım tutarlarını dert etmeden kendini sadece oyunlarına adayabilecek, bu arada Interplay de *Baldur's Gate*'in dağıtımından edindiği başarıyı yeni roleplaying oyunlar çıkarmak için kullanabilir.

29'uncu sayfanın devamı

yakında çıkacak olan *GP 500*'ünde ayrıca yarışılan 14 pistin tamamı gerçek. Yapay zeka 24 sürücünün yarış dışındaki eğilimleri model alınarak programlanmış. Ayrıca modem, LAN ve Internet'te MSN Gaming Zone üzerinden en fazla 16 oyunculuk multi-play seçeneği de olacak. Eylülde çıkacak olan *GP 500* için hazırlanın.

Diplomacy

Masa oyunlarının efsane ismi Avalon Hill'in satılmasıyla Hasbro klasikleşmiş bazı oyunların haklarını aldı. En iyilerden biri olan *Diplomacy* ve bilgisayara uyarlanmış bir versiyonu bu Eylül'de çıkıyor. *Diplomacy*, şansa yer vermeyen bir oyun; burada başarıya giden yol dikkatli planlamak, diğerlerini komutlarınıza uymaya ikna etmek ve anlaşmalarınızı fesh etmek için en uygun zamanı kollamaktan geçiyor. Hasbro'nun oyunu single player oynamaya değecek hale getirmek için yapay zekayı nasıl düzenlediği merak konusu. Ne olursa olsun Internet ya da LAN aracılığıyla oynandığında bu oyun, uzak mesafeden en kolay oynanan oyun olacak.



Yedi oyuncuyu tamamlayamazsanız Hasbro'nun *Diplomacy* oyununun yapay zekası bu boşluğu doldurmak için hazır olacak.

Legend of the Blade Masters

LucasArts'ın X-Wing ve TIE Fighters oyunlarından bazılarını da yapmış olan tasarım Şrması Ronin'den bir oyun; *Legend of the Blade Masters*. Bu yeni RPG canlandırılmış karakterler, araştırmanız için dev bir dünya ve kontrolünüz altında bulunan üç karakteri kolayca yönetebileceğiniz kolay bir arayüz sunuyor. Hikayede bir grup kötü adamın peşinde olduğu mistik bir "blade"

Devamı 32'inci sayfada

31'inci sayfanın devamı ....

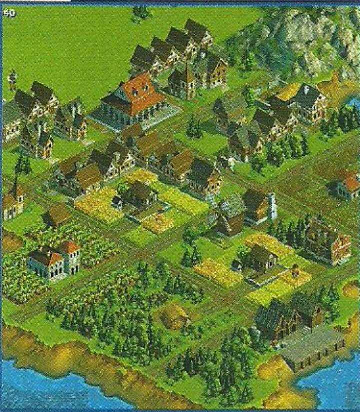
bulan genç bir maceraperesti oynayacak ve hiç şüpheniz olmasın, bu adamlarla sık sık karşı karşıya geleceksiniz.



Japon çizgi filmlerini seviyorsanız Ronin'in *Legend of the Blade Masters* oyunundaki 3D hızlandırılmış grafikler mutlaka çok hoşunuza gidecektir.

1602 A.D.

Avrupa'da fırtınalar kopardıktan ve kıtada geçen yılın en çok satan oyunu ünvanını kazandıktan sonra *1602 A.D.* bu Ağustosta dünyaya açılıyor. Bu real-time strateji oyunu, sahip olduğu ögelerin çoğunu Colonization, The Settlers, Civilization gibi başarılı oyunlardan alıyor. Temel olarak halkınızı ticaret, diplomasi, üretim ve savaş yoluyla geliştiriyorsunuz ve bu arada nüfusunuzun mutluluğunu ve refahını koruyorsunuz. Oyun yedi senaryo, serbest oyun ve 40'tan fazla özel senaryo içeriyor. Multi-player network üzerinden dört oyuncunun mücadelesine ve 30 yeni görevde oynamanıza imkan veriyor. Oyunun genişliği ve konusu son derece kapsamlı ve strateji severleri memnun edecek cinsten görünüyor. *1602 A.D.*'nin yayıncısı ise GT Interactive. PCG



GT Interactive tarafından yayınlanan *1602 A.D.*'de dikkatli bir planlamayla insanlarınızı daha iyi hayata kavuşturabilirsiniz.

Warhammer General

Yeni Warhammer 40,000 oyunu Panzer General II *teknolojisini kullanacak.*

Warhammer ve Warhammer 40.000 evrenlerinin popülaritesi kadar sahip olduğu hayran kitlesine de bakıp bu oyunların PC'de büyük başarılar kazanmasından daha doğal bir şey olamayacağını düşünebilirsiniz. Ne yazık ki yayıncı SSI aynı fikirde değil; çünkü iyi Warhammer oyunlarının satışları bile ancak kendini kurtaracak kadar gerçekleşebilmişti. Ancak bu durumu tamamen değiştirebilecek, Warhammer 40,000 evreninde geçen ve *Panzer General II* motorunu kullanan yeni bir turn-based strateji oyunu geliyor; *Rites of War*.

Rites of War'daki 24 görev boyunca biyolojik çalışmalar sonucu ortaya çıkan Tyranids adlı kötü ırka karşı mücadele eden Eldar savaşçılarının (iyi adamlar) başında bulunacaksınız. Ayrıca fazladan single ve multi-player senaryoları da olacak ve böylece Tyranid'leri oynama imkanı da bulacaksınız.

Eski *Panzer General II* motorunun oyuna "yıllanmış" havası vereceğini sanmayın. Motor, bugünün standartlarına kavuşturulmak için birçok açıdan geliştiriliyor. Oyunun render edilmiş 70 birimi, *Panzer General II*'dekinin iki misli. Tümünün de savaş alanındaki hareketleri, saldırıları ve ölümleri canlandırılmış olacak. Silahlar ve güçler için de birçok özel efekt eklenmiş. Ayrıca 16-bit renkli araziler son derece etkileyici görünüyor.

Warhammer'ın RPG ögeleri de unutulmamış. Birimler deneyim kazandıkça ve level atladıkça yeni güçlere ve yeteneklere sahip oluyor. *Panzer General II*'nin Prestige Point sisteminin ismi Glory Points olarak değiştirilmiş ve bu noktaları geçtikçe ordunuzu şekillendirmek için birim tipleri, özel yetenekler ve giysiler seçebileceksiniz. Mevzinizi değiştirmek ve zafere ulaşmanızı sağlayan şartları düzenlemek için bir de görev editörü eklenmiş. Bu editör sayesinde single ve multi-player senaryolardaki Glory Points sayısını da değiştirebileceksiniz.

İki yıldır birbirinin aynı oynanışa sahip real-time strateji oyunu yığınını gördükten sonra turn-based türünün hala ayakta ve sağlam olduğunun kanıtlarını görmek rahatlatıcı. Öyle görünüyor ki yaz sonunda çıkacak *Rites of War*, türün en iyilerinden biri olacak.



Eğer level kazanmanıza yardım etmesi için özel artifact'lar arıyorsanız şehirleri araştırmak harika bir fikir.

Multi-Player Ustalığı

Sierra'nın Tribes 2*'si önümüzdeki yılın baharında hazır olacak.*

Geçtiğimiz yıl online aksiyon oyunculuğu, Internet çılgınlarının *Quake* ve *Quake II*'nin başlattığı popülariteyi yükseltmeye devam etmesiyle büyük aşama kaydetti. Bu konuda en başarılı oyunsa Sierra'nın *Starsiege Tribes*'ı oldu. Çok güzel tasarlanmış bir takım savaşı oyunu olan *Tribes*, insanlarda nete bağlanıp bir sever bulma hırsı yarattı ve sağlam network kodu, en beceriksiz oyuncuların bile bu tarz oyunlardan zevk alabileceğini kanıtladı. *Tribes*'ın az sayıdaki hatalarından biri offline iken oyunda pratik yapmak isteyebileceğimizi ihmal etmekti. Bir online arbedenin ortasında yeteneklerinizi en zor yoldan, hata yaparak ve yanlışlarınızı görerek geliştirmekten başka şansınız yoktu.

Geliştirici Dynamix oyuncuların yakınmalarını dinledi ve serinin ikinci oyunu *Tribes 2*'ye deneyimsiz oyuncuların püf noktalarını online olmadan öğrenebilmesi için yenilikler getirme kararı verdi. Ama *Tribes 2*'nin yenilikleri bundan ibaret değil. Grafikler ilk oyundakine göre fazlasıyla geliştirilmiş olacak. Tabii *Starsiege Tribes*'ın da görsel açıdan pek fena olmadığını unutmamak gerek. Modellerdeki ve arazideki poligon sayısı yükseltilmiş. Ayrıca oyuna ölçeklendirilebilir bir sistem getirilmiş, yani bilgisayarınız daha hızlıysa daha iyi grafikler göreceksiniz.

Yeni bir kabile olan Bioderm'lerle birlikte var olan tüm kabileler için yeni silahlar ve animasyonlar eklenmiş. Dynamix ayrıca hem su hem de kara için daha fazla araç olacağını ve ekip üyelerinin birlikte yolculuk edebileceğini söylüyor; bir kişi aracı kullanırken diğerleri ateş edebilecek.



BioDerm'lerin de eklenmesiyle *Tribes 2*'de katılabileceğiniz beş ayrı kabile olacak.

Tasarım hala başlangıç aşamasında ama yandaki resim size Dynamix'in çok özel bir şeylerin eşiğinde olduğunu anlatmaya yetecektir. Eğer yeni özellikler orijinal oyundaki harika oyun dengesi korunarak eklenebilirse *Tribes 2* Internet'in fazlasıyla kalabalık bir mekan olmasına neden olabilir.

Haber Özetleri

Grace 3DO'ya Dönüyor

Sıkı bir araştırmadan sonra Paul Grace'i bulduk. Geçen ay bildirdiğimiz gibi Grace Electronic Arts'daki 12 yıllık kariyerine ve son ana kadar yürüttüğü Jane's Combat Simulations'daki genel müdürlük ve üretim sorumluluğu görevine son verme kararı almıştı. Yeni adresi mi? 3DO Company. Buradaki görevi ise üretim departmanı başkan yardımcılığı. Grace, 3DO'nun satışları gayet başarılı olsa da amaçlanan oynanış potansiyelini tutturamayan Army Men serisinin yönetimine geçti. Grace'in tecrübesinin (PC ve konsol makineleri için 75'ten fazla oyun üzerinde çalıştı) mutlaka çok yardımı olacak.

Kar Getiren Lisanslar

Eğer WarCraft, StarCraft ve Diablo gibi çok gelir sağlayan lisanslara sahipseniz bu altın yumurtlayan tavuktan daha fazla faydalanmanın yollarını aramanız çok normal ve kimse Blizzard'ı ayağına gelen şansı tepmekle suçlayamaz; çünkü şirket her üç büyük seri oyunu için de yeni romanlar, kağıt kalemle oynanan roleplaying oyunlar ve strateji rehberleri hazırlayıp piyasaya sürmek için yeni anlaşmalar yaptığını duyurdu. Önemli bir yayıncıyla dokuz kitaplık bir anlaşma (her oyun için üçer adet), TSR Inc.'le (Dungeons and Dragons tayfası) roleplaying oyunlar için ve BradyGAMES'le de oyunla aynı anda çıkacak özel bir *Diablo II* starateji rehberi için görüşmeler devam ediyor. Şirketin hareket alanını nasıl genişlettiğini ve neler olacağını hep birlikte göreceğiz.

Acclaim Birleşiyor

Var olan yeteneklerini ve kaynaklarını daha iyi kullanmak için elinden geleni yapan Acclaim Entertainment, yapısındaki tüm geliştirme ekiplerini Acclaim Studios adı altında birleştirdiğini açıkladı. Acclaim Studios'un başkan yardımcılığını yürüten Darrin Stubbington şöyle diyor: "Bu iş, Austin stüdyomuzdaki bir grubun önderliğinde beş ayrı stüdyomuzun birleşmesini ve birlikte çalışmasını öngörüyor. Stüdyolarımızın organizasyon esaslarını araçların, motorların ve teknolojilerin paylaşılması ve bu arada her bir lokal stüdyonun kendi işlerindeki yaratıcılığının korunması oluşturuyor." Bu durum Acclaim etiketi altındaki en bilindik iki geliştirme stüdyosu olan Probe ve Iguana isimlerinin sona erdiğinin işaretlerini veriyor. Ancak Iguana logosu şirketin maskotu olarak kullanılmaya devam edecekmiş. Eh, buna da şükür!

Crichton Eidos'la Anlaştı

Michael Crichton'ın yeni kurduğu Timeline Studios, Eidos Interactive'le bir yayımlama anlaşması imzaladı. Anlaşma Timeline'ın yaptığı oyunların yayın haklarını kapsıyor. Eidos yeni şirket için ayrıca uzun vadeli bir yatırım için de imza attı. Bu nakit akını Timeline'ın ilk oyununun geliştirilmesi için çok yardımcı olacak. Oyun, Chrichton'a ait bir aksiyon olacak ve önümüzdeki yılın ilk yarısında çıkacak.

Trans-Am Durduruldu

Bütün ilgileri üzerine çeken ve sürekli ertelenen *Trans Am Racing: '68-'72* tamamlanma yolunda yine kaza yaptı. Yayıncı GT Interactive oyunun tamamlanma aşamasında olmasına rağmen şimdiki geliştiricisi Engineering Animations'ın ayrıldığını ve yeni bir geliştirici için araştırmalara başladıklarını açıkladı. GT'den konuştuğumuz bir temsilci şirketin geliştirici firmayı niçin değiştirdiği konusunda yorum yapmaktan kaçındı; ama oyunu bir an önce tamamlamak için en kısa sürede yeni bir ekip bulmayı umduklarını söyledi.



Yarış hayranları, meraklanmayın! GT, hala yeni bir geliştirici ekip arıyor olsa da *Trans Am Racing: '68-'72*'nin çıkacağı ve ortalığı kasıp kavuracağı konusunda bize söz veriyor.

Shogo Add-On'larından Umut Yok

Shogo'dan yeni işler bekleyen hayranları, Internet üzerinden ulaşılabilen ve kullanıcıların yarattığı level ve modlarla idare etmek zorunda kalacak; oyunun iki add-on'u da ertelendi. Aztech New Media ve Instant Accsess'in projelerini iptal etme kararlarında *Shogo*'nun satış rakamlarının yarattığı hayal kırıklığının önemli etkisi olduğu söyleniyor. Ancak Monolith serinin bir devam oyunuyla süreceğini söylüyor.

PC Gamer Oyun Listesi

Bu ay dergimizde kim, ne oynuyor?

Bu köşe giderek Göksu'dan Taze Haberler başlığını hak etmeye başladı. Biz burada kendimizi ofisi kapayıp işleri bitirmekten başka bir şey düşünmezken, Göksu'da dışardaki dünyayla "ilgileniyor". Sonra da her şeyi bizim için yaptığını söyleyip pis pis gülüyor. Evet geçen ay yaşadığı E3 macerasından sonra Göksu bir kez daha gündemi meşgul edecek bir atılım yaptı. Ve evlendi! Hem de *Might and Magic VII*'nin piyasaya çıktığı gün... Halini görmeliydiniz, oyunun çıktığı haberini duyduktan sonra pisti aydınlatan meşalelere dalıp dalıp gitmeye başladı. Tabii ne düşündüğünü sadece biz biliyorduk. Ne o gece ne de bir ay sürecek balayı boyunca MM7 oynayamayacaktı... İlk kez kendimizi Göksu'dan daha şanslı hissettik. Sonra tören bitti ve biz Göksu'ya ve güzel eşi Sibel'e mutluluklar dileyip, ateşli dungeon'larımıza... pardon, sıcak yuvalarımıza döndük. Ve en kısa zamanda Göksu için de bir dragon öldürmeye söz verdik birbirimize...



1. *Midtown Madness* .... *Herkes (Göksu hariç)*
2. *Kingpin* .... *Mustafa, Gökhan, Murat*
3. *Might and Magic VII* .... *Serpil, Tuğbek, Ahmet*
4. *NFS4* .... *Cem, Gülçin*
5. *Dungeon Keeper II* .... *Serpil, Tuğbek*
6. *Starwars Phantom Menace* .... *Gökhan, Cüneyt*
7. *Outcast* .... *Güven*
8. *Total Annihilation Kingdom* .... *Tuğbek*
9. *Grand Theft Auto London* .... *Cem, Cüneyt*
10. *Monaco Grand Prix* .... *Murat, Cem*

Jagged Alliance 2 Bir Yuvaya Kavuştu

PC Gamer'dan 1995'te Yılın Strateji Oyunu ödülü kazanan oyunun uzun zamandır yolu gözlenen takipçisi *Jagged Alliance 2* nihayet bu Ağustos'ta çıkıyor. TalonSoft oyunun geliştircisi SirTech'le oyunu yayınlamak için bir anlaşma imzaladı.TalonSoft'un başkanı Jim Rose "Yeni özellikleri ve gelişmiş grafikleriyle *Jagged Alliance 2*'nin orijinal oyunun getirdiği yüksek standartları daha da yükselteceğini düşünüyoruz" diyor.

Oyun Müzikleri Fark edildi!

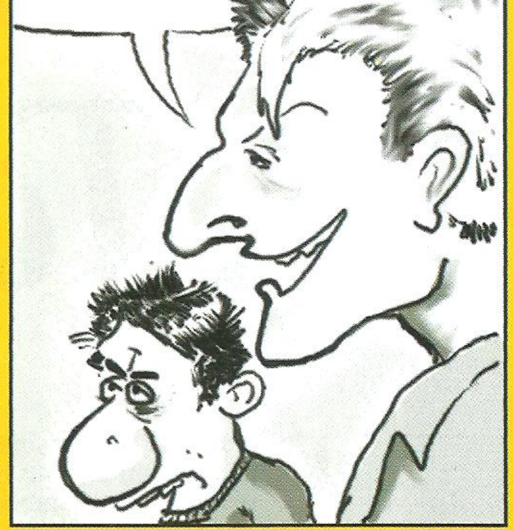
Grammy Ödüller'ni dağıtan grup olan The National Academy of Recording Arts and Sience, oyun müziklerinin de ödüllendirilmesi kararına vardı. En İyi Saundtrack Albümü kategorisi, film, televizyon ve diğer görsel kitle iletişim araçları müziklerini kapsayacak şekilde genişletildi. Oyun müzikleri en iyi soundtrack'in yanında bu alana eklenen iki ayrı kategoride daha yarışabilecek; En İyi Şarkı ve En İyi Enstrümantal.

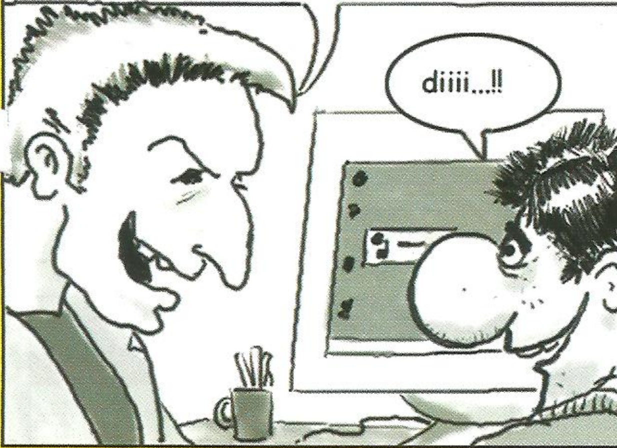
Para Hususu

Activision, Electronic Arts ve 3DO 31 Mart'ta sona eren üç aylık finans döneminin sonuçlarını açıkladı. Rakamlar önceki yıla göre büyük bir artış gösteriyor. Activision'ın 5 milyon dolarlık net geliri olduğu açıklandı. Geçen yıl ilan edilen 689.000$ bunun yanında önemsiz kalıyor. EA ise 1.2 milyar dolardan fazla bir gelirle rekor değerlere ulaşan firma oldu. Geçen yılın son altı ayı için açıkladıkları sonuçlar da iyiydi; 22 milyon dolar net gelir, yani bir önceki yıla göre 15 milyonluk bir artış. 3DO, bir software yayıncısı olduğundan beri ilk karlı üç ayı geride bıraktı; 2.6 milyonluk net gelir. Firma geçtiğimiz yıl aynı dönem içinde 6.3 milyon dolarlık düşüş yaşamıştı.

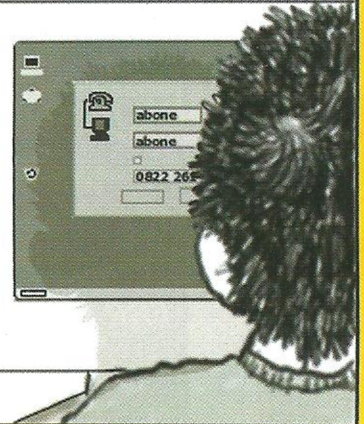

Gene Hattan Düştük çok güzel he !
Şimdi Boş Modem de Bulamıycaz..üff


NABEEEERRRR!..


Sen boşver isyanı.. Hergün aynı geyiği yapıyosun. Bir numaranı göremedik Hoca.


Ben TruNet'ten bağlanıyorum. Bir sistem kurmuş adamlar Internet üzerinden satış yapıyorlar. Paket maket yok !! Bak saat gecenin 10'u nerde açık tükkan bulucan diimi ?
diiii...!!


Gir hoca çevirmeli ağa tamam.
Yeni bağlantı yap de, okey...
Şimdi yaz kullanıcı adı: abone
Parola: abone


Telefonu yaz şimdi de
0 822 261 01 10
çalıyo mu? Hocam meşgul sesi duymuyorsun var mı ötesi bee! Üstelik bütün hatlar 56 K. Bağlanınca Browserını aç !
abone
abone
0822 261


Şimdi adrese ne yazcaz.!
"https://abone.tru.net.tr" yaz formu doldur. Kredi kartıyla bağlantın hemen açılır havaleyi seçersen hesaplarına geçince açarlar. Döviz kuru site de otomatik hesaplanıyo.


Fiyatlar çok uygun kanka , 1 ay sınırsız................19 $
3 ay sınırsız................54 $
6 ay sınırsız................95 $
12 ay sınırsız..............189 $
üstelik 5 Mb alan 4 adet e-mail veriyolar. Kali95 de internette oyun oynamak için dimi..okeydir..

Top 50

Bu ay Top 50 listesine gelen oylar yine ilk ay olduğu gibi tepeye vurdu. Sağolun arkadaşlar, iki aylık bir durgunluk devresinden sonra *PC Gamer* okuyucusu kendi listesini sahiplendi ve Türkiye'nin nabzını tutan bir listeye daha imzasını attı! Bu ay oyların artması sonucu oluşturduğumuz Kriz Masası ekibimiz saatlerce süren detaylı çalışmalar ve bir ton matematiksel hesaptan sonra zirvedeki taşların yerinden oynadığını ilan etti. Sadece zirve değil, yeni çıkan oyunlarla listenin altlarında da ciddi değişiklikler var. Ayrıca *Might & Magic VII, NFS4* gibi herkesin beklediği oyunların gelmesi de ortamı renklendirdi. Bu da önümüzdeki aylarda üst sıralarda çok daha ciddi çekişmelerin yaşanacağını gösteriyor. Haydi arkadaşlar, inat edin, "benim oyunum en iyisi!" deyin ve öyle olduğunu ispatlamak için bize yeni listelerinizi gönderin…

Aksiyon Oyunları

Bu ay	Geçen ay		Oy	Rating
1.	---	Half Life *(Sierra)*	47	97
2.	---	Quake II *(id Software)*	21	92
3.	---	Tomb Raider III *(Eidos)*	16	49
4.	-	Grand Theft Auto London *(ASC Games)*	16	-
5.	▼	Resident Evil 2 *(Capcom)*	11	79
6.	▼	Unreal *(GT Interactive)*	9	92
7.	---	Shogo *(Monolith)*	6	90
8.	---	Blood II: The Chosen *(GT Interactive)*	6	80

Adventure Oyunları

Bu ay	Geçen ay		Oy	Rating
1.	---	Grim Fandango *(LucasArts)*	33	91
2.	---	Curse of Monkey Island III *(LucasArts)*	11	95
3.	---	Sanitarium *(ASC Games)*	9	89
4.	-	Outcast *(Infogremes Entartainment)*	8	-
5.	▲	Twinsen's Odyssey *(Activision)*	6	80
6.	▼	Redguard *(Bethesda)*	5	88
7.	▼	Broken Sword 2 *(Virgin)*	4	82
8.	▼	Larry VII *(Sierra)*	3	84

FRP Oyunları

Bu ay	Geçen ay		Oy	Rating
1.	---	Diablo *(Blizzard)*	23	90
2.	▲	Baldur's Gate *(Interplay)*	21	94
3.	-	Might and Magic VII *(3DO)*	21	-
4.	▼	Might and Magic VI *(3DO)*	17	90
5.	-	Silver *(Infogrames Entartainment)*	16	-
6.	▼	Fallout II *(Interplay)*	13	89
7.	▼	Return to Krondor *(Sierra)*	12	80
8.	---	Final Fantasy VII *(Eidos)*	6	90

Spor/Yarış Oyunları

Bu ay	Geçen ay		Oy	Rating
1.	---	Fifa 99 *(EA)*	45	-
2.	---	NBA Live 99 *(EA)*	22	92
3.	---	NFS III *(EA)*	20	88
4.	-	NFS IV *(EA)*	17	-
5.	▼	Championship Manager 3 *(Eidos)*	17	91
6.	-	Monaco Grand Prix *(Ubisoft)*	8	-
7.	-	Sports Car GT *(EA)*	6	-
6.	-	Starwars Racer *(LucasArts)*	4	76

Strateji Oyunları

Bu ay	Geçen ay		Oy	Rating
1.	---	HoMM III *(3DO)*	39	89
2.	▲	Starcraft *(Sierra)*	38	92
3.	▼	Myth II *(Bungie Software)*	22	92
4.	---	Alpha Centauri *(Firaxis)*	16	98
5.	▲	Commandos *(Eidos)*	15	80
6.	▼	Age of Empires *(Microsoft)*	14	86
7.	-	Dungeon Keeper II *(Bullfrog)*	14	-
8.	▼	Close Combat III *(Microsoft)*	11	92

Simulasyon Oyunları

Bu ay	Geçen ay		Oy	Rating
1.	-	Fleet Command*(Jane's)*	14	89
2.	▼	Falcon 4.0 *(Microprose)*	13	95
3.	▼	Roque Squadron *(LucasArts)*	4	88
4.	▼	Combat Flight Simulator *(Microsoft)*	3	85
5.	▼	WWII Fighters *(Jane's C.S.)*	1	84
6.	▼	F-16 *(NovaLogic)*	1	78
7.	▼	Fighter Pilot *(3DO)*	1	31
8.	---	Jane's F-15 *(Jane's C.S.)*	1	-

Oylarınızı mektup@pcgamer.com.tr veya künyemizdeki posta adresimize yollayabilirsiniz. Oy sınırı yok. İstediğiniz kadar oy kullanabilirsiniz.







Bu ay / Geçen ay			Tür	Oy	Rating
1.	▲	Half Life *(Sierra)*	AK	47	97
2.	▲	Fifa 99 *(EA)*	SY	45	-
3.	▼	HoMM III *(3DO)*	ST	39	89
4.	▲	Starcraft *(Blizzard)*	ST	38	92
5.	▼	Grim Fandango *(LucasArts)*	AD	33	91
6.	▲	Diablo *(Blizzard)*	FRP	23	90
7.	▼	Myth II *(Bungie Software)*	ST	22	92
8.	▼	NBA Live 99 *(EA)*	SY	22	92
9.	▲	Baldur's Gate *(Interplay)*	FRP	21	94
10.	▼	Quake II *(id Software)*	AK	21	92
11.	-	Might and Magic VII *(3DO)*	FRP	21	-
12.	▼	NFS III *(Sierra)*	SY	20	88
13.	▼	Championship Manager 3 *(Eidos)*	SY	17	91
14.	▼	Might and Magic VI *(3DO)*	FRP	17	90
15.	-	NFS IV *(Sierra)*	SY	17	-
16.	▼	Silver *(Infogrames)*	FRP	16	-
17.	-	Grand Theft Auto London *(ASC Games)*	AK	16	84
18.	▼	Tomb Raider III *(Eidos)*	AK	16	49
19.	▼	Alpha Centauri *(Firaxis)*	ST	16	98
20.	▲	Commandos *(Eidos)*	ST	15	80
21.	-	Midtown Madness *(Microsoft)*	SY	14	90
22.	-	Dungeon Keeper II *(Bullfrog)*	ST	14	-
23.	-	Fleet Command *(Jane's)*	SY	14	89
24	▼	Age of Empires *(Microsoft)*	ST	14	86
25	▼	Worms Armageddon *(Microprose)*	ST	13	90
26.	▼	Falcon 4.0 *(Microprose)*	SM	13	95
27.	▼	Fallout 2 *(Interplay)*	FRP	13	89
28.	▼	Return to Krondor *(Sierra)*	FRP	12	80
29.	▼	Curse of Monkey Island *(LucasArts)*	AD	11	95
30.	▼	Close Combat III *(Microsoft)*	ST	11	92
31.	▼	Resident Evil 2 *(Capcom)*	AK	11	79
32.	▲	C&C: Red Alert *(Westwood)*	ST	10	91
33.	▼	Sanitarium *(ASC Games)*	AD	9	89
34.	▼	Unreal *(GT Interactive)*	AK	9	92
35.	-	Monaco Grand Prix *(Ubisoft)*	SY	8	91
36.	-	Outcast *(Infogrames)*	AD	8	-
37	-	Kingpin *(Interplay)*	AK	7	-
38.	-	Total Annihilation *(Cavedog)*	ST	7	-
39.	-	Starwars Menace *(LucasArts)*	AK	6	71
40.	-	Sports Car GT *(EA)*	AK	6	83
41.	▼	Shogo *(Monolith)*	AK	6	90
42.	▼	Simcity 3000 *(Maxis)*	ST	6	95
43.	▼	Blood II: The Chosen *(GT Interactive)*	AK	6	80
44.	▼	Heretic II *(Activision)*	AK	6	89
45.	▲	Twinsen's Odyssey *(Activision)*	AD	6	80
46.	▲	Final Fantasy VII *(Eidos)*	FRP	6	90
47	-	Rage of Mages 2 *(Monolith)*	FRP	5	-
48	▼	Thief: The Dark Project *(Eidos)*	AK	5	90
49	-	Ancient Conquest *(Megamedia)*	ST	4	-
50	-	Starwars Racer *(LucasArts)*	SY	4	76

AK: Aksiyon; **AD:** Adventure; **SY:** Spor/Yarış; **ST:** Strateji; **SM:** Simulasyon

MAVİ DONANIM

Deep Computer Systems

Kredi Kartı ile Ödeme İmkanı



Rıhtım Cad. Baş Çavuş Sok. Bayraktar İş Hanı Kat: 2 No: 15 Kadıköy - İSTANBUL (Yazıcıoğlu İş Hanı karşısı)
Tel:(0.216) 348 94 54(Pbx) Fax: 349 96 61 e-mail:info@mavidonanim.com http://www.mavidonanim.com

BASİC

INTEL® 440 LX CHIPSET AT/ATX
32 MB PC 100 SDRAM
4 MB S3 TRIO 3D AGP VGA EKRAN KARTI
14" 0.28 DIGITAL EKRAN
4.3 GB UDMA 33 MAXTOR HARDDISK
1.44 MB FLOPPY
MINI TOWER KASA
TR AT WIN98 Q KLAVYE
A4 TECH MOUSE
40X LG CDROM SÜRÜCÜ
16 BIT SES KARTI+HOP+MİC
WINDOWS 98 TR CD+LİSANS+KİTAPÇIK

INTEL® CELERON™ 333MHz : 543$+KDV
INTEL® CELERON™ 366MHz : 550$+KDV
INTEL® CELERON™ 400MHz : 575$+KDV
INTEL® CELERON™ 433MHz : 600$+KDV
INTEL® CELERON™ 466MHz : 635$+KDV

IDEAL

INTEL® 810 CHIP PPGA ANAKART
32 MB PC 100 SDRAM
4 MB ONBOARD VGA EKRAN KARTI
14" 0.28 NI/LR DIGITAL EKRAN
4.3 GB UDMA HARDDISK
1.44 MB FLOPPY
ATX MIDI TOWER KASA
TR AT WIN98 Q KLAVYE
A4 TECH WINAUTO98 MOUSE
40X LG CDROM SÜRÜCÜ
PCI 3D EAX ONBOARD SES KARTI
200 WATT ANFİLİ SPEAKER
WINDOWS 98 TR CD+LİSANS+KİTAPÇIK

INTEL® CELERON™ 333MHz : 565$+KDV
INTEL® CELERON™ 366MHz : 575$+KDV
INTEL® CELERON™ 400MHz : 605$+KDV
INTEL® CELERON™ 433MHz : 630$+KDV
INTEL® CELERON™ 466MHz : 665$+KDV

CLASSİC

INTEL® 440 BX CHIPSET ATX ANAKART
64 MB PC 100 SDRAM
4 MB S3 TRIO 3D AGP VGA EKRAN KARTI
14" 0.28 145 HYUNDAI MONİTÖR
4.3 GB UDMA HARDDISK
1.44 MB FLOPPY
ATX MIDI TOWER KASA
TR PS2 WIN98 Q KLAVYE
A4 TECH WINAUTO98 MOUSE
40X LG CDROM SÜRÜCÜ
56 K MOTOROLA CHIPSET V90 PCI
16 BIT SES KARTI+HOP+MİC
SLOT SOKET CPU ADAPTÖR
WINDOWS 98 TR CD+LİSANS+KİTAPÇIK

INTEL® CELERON™ 333MHz : 625$+KDV
INTEL® CELERON™ 366MHz : 635$+KDV
INTEL® CELERON™ 400MHz : 663$+KDV
INTEL® CELERON™ 433MHz : 688$+KDV
INTEL® CELERON™ 466MHz : 725$+KDV

SURFER

INTEL® 440 LX CHIPSET AT/ATX PII/PIII
64 MB PC 100 SDRAM
4 MB S3 TRIO 3D AGP VGA EKRAN KARTI
14" 0.28 DIGITAL EKRAN
6.4 GB UDMA HARDDISK
1.44 MB FLOPPY
ATX MINI TOWER KASA
TR PS2 WIN98 Q KLAVYE
A4 TECH WINAUTO98 MOUSE
40X LG CDROM SÜRÜCÜ
56 K ZOLTRIX ROCKWELL MODEM V90 PCI
AZTECH Q 3D PCI SES KARTI
200 WATT AMFİLİ SPEAKER
WINDOWS 98 TR CD+LİSANS+KİTAPÇIK

INTEL® PENTIUM® II 350MHz : 755$+KDV
INTEL® PENTIUM® II 400MHz : 775$+KDV
INTEL® PENTIUM® III 450MHz : 849$+KDV
INTEL® PENTIUM® III 500MHz :1045$+KDV
INTEL® PENTIUM® III 550MHz :1149$+KDV

sizi hayal ettiğiniz yerde buluşturalım.

ADVANCED

INTEL® 440 BX CHIPSET ATX ANAKART
64 MB PC 100 SDRAM
16 MB TNT II AGP VGA EKRAN KARTI
15" 0.28 NI/LR DÜZ KARE OSD MONİTÖR
6.4 GB UDMA HARDDISK
1.44 MB FLOPPY
ATX MIDI TOWER KASA
TR PS2 WIN98 Q KLAVYE
A4 TECH WINAUTO98 MOUSE
40X LG CDROM SÜRÜCÜ
56 K MOTOROLA CHIPSET V90 PCI
16 BIT SES KARTI+HOP+MİC.
WINDOWS 98 TR CD+LİSANS+KİTAPÇIK

INTEL® PENTIUM® II 350MHz : 820$+KDV
INTEL® PENTIUM® II 400MHz : 840$+KDV
INTEL® PENTIUM® III 450MHz : 905$+KDV
INTEL® PENTIUM® III 500MHz :1115$+KDV
INTEL® PENTIUM® III 550MHz :1215$+KDV

ECONOMY

GIGABYTE BX C 100 Mhz ANAKART
32 MB PC 100 SDRAM
8 MB S3 SAVAGE Tv-out EKRAN KARTI
14" 0.28 NI/LR DIGITAL MONİTÖR
6.4 GB UDMA HARDDISK
1.44 MB FLOPPY
TASK TK 210 MIDI TOWER KASA
TR PS2 WIN98 Q KLAVYE
A4 TECH WINAUTO98 MOUSE
40X LG CDROM SÜRÜCÜ
56 K ZOLTRIX ROCKWELL V90 PCI
AZTECH Q3D PCI 3D SES KARTI
WINDOWS 98 TR CD+LİSANS+KİTAPÇIK

INTEL® CELERON™ 333MHz : 625$+KDV
INTEL® CELERON™ 366MHz : 640$+KDV
INTEL® CELERON™ 400MHz : 670$+KDV
INTEL® CELERON™ 433MHz : 695$+KDV
INTEL® CELERON™ 466MHz : 735$+KDV

EXTRA GAME

ASUS P2 B-F ATX PII/PIII ANAKART
64 MB PC 100 SDRAM
16 MB VOODOO III 3000 VGA EKRAN KARTI
15" 0.28 HYUNDAI 5870 DIGITAL EKRAN
10.1 GB IBM 7200 RPM UDMA HARDDISK
1.44 MB FLOPPY
TASK 210 MIDI TOWER KASA
TR PS2 WIN98 Q KLAVYE
A4 TECH SCROLL 4D+ MOUSE
6X TOSHIBA DVD SÜRÜCÜ
CREATIVE LIVE VALUE SES KARTI
CREATIVE PCWORKS 4+1 SURROUND
WINDOWS 98 TR CD+LİSANS+KİTAPÇIK

INTEL® PENTIUM® II 350MHz :1220$+KDV
INTEL® PENTIUM® II 400MHz :1241$+KDV
INTEL® PENTIUM® III 450MHz :1305$+KDV
INTEL® PENTIUM® III 500MHz :1515$+KDV
INTEL® PENTIUM® III 550MHz :1620$+KDV

FUTURE

GIGABYTE BX 2000 ATX PII/PIII ANAKART
128 MB PC 100 SDRAM
32 MB CREATIVE TNT II VGA EKRAN KARTI
15" KFC 0.25 NEC CROMA TUBE DÜZKARE OSD MONİTÖR
13 GB QUANTUM 66 UDMA HARDDISK
1.44 MB SAMSUNG FLOPPY
RENKLİ PLASTİK ATX KASA
TR PS2 WIN98 Q KLAVYE
A4 TECH SCROLL 4D+ MOUSE
6X CREATIVE DVD SÜRÜCÜ
56 K APACHE V90 PCI MODEM
CREATIVE LIVE VALUE SES KARTI
CREATIVE 4+1 FPS 2000 BLACK SPEAKER
WINDOWS 98 TR CD+LİSANS+KİTAPÇIK

INTEL® PENTIUM® II 350MHz :1510$+KDV
INTEL® PENTIUM® II 400MHz :1525$+KDV
INTEL® PENTIUM® III 450MHz :1600$+KDV
INTEL® PENTIUM® III 500MHz :1810$+KDV
INTEL® PENTIUM® III 550MHz :1915$+KDV

Banka Hesap Numaralarımız:
Garanti Bankası Kadıköy Şubesi
USD: 9011993-4
TL: 6202262-9
Türkiye İş Bankası Kadıköy Şubesi
USD: 1187-23339
TL: 1187-1356045

✓ *Fiyatlarımız US Dolar cinsindendir.*
✓ *Ürünlerimiz en az bir (1) yıl garantilidir.*
✓ *Fiyatlarımıza %15 KDV ilave edilecektir. Bazı ürünlerimizde KDV oranı % 23'tür.*
✓ *Yukarıdaki markalar ait oldukları firmalara tescillidir.*
✓ *Fiyatlarımız stoklarımızla sınırlı olup, haber verilmeksizin fiyat değiştirme hakkımız saklıdır.*



Intel Inside Logo'su ve Pentium Intel Corporation'ın tescilli ticari markasıdır.

2000'in EN İYİ 10 OYUNU



















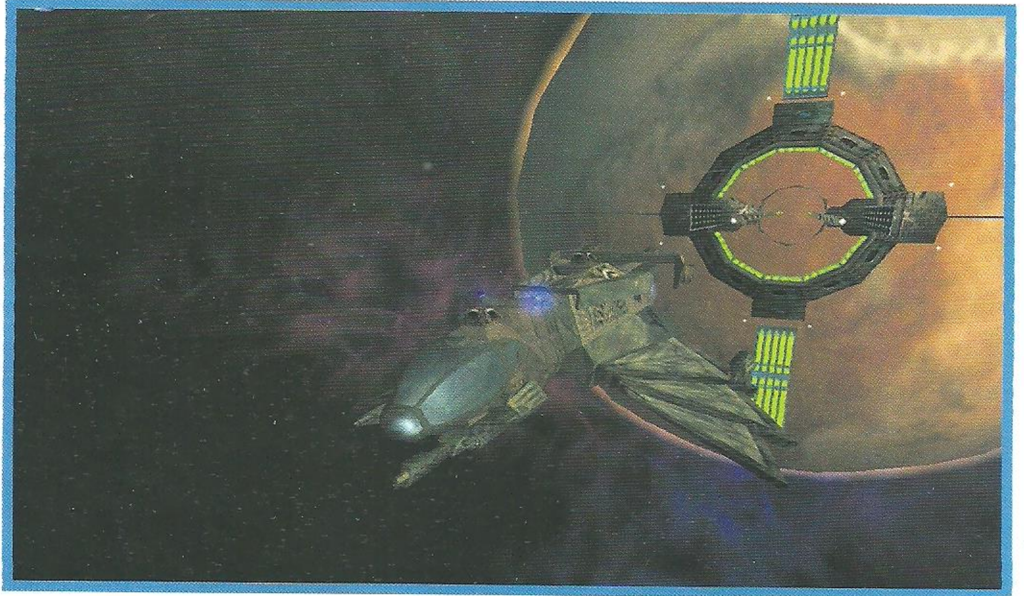


Felaket habercileri 2000 yılına girdiğimiz zaman ortaya çıkacak karmaşayı ve bilgisayarların çökmesini tartışadursun, biz **PC Gamer** olarak 2000 yılında çıkacak olan yeni oyunlarla daha çok ilgileniyoruz: Mesela bu yazıda incelemek için seçtiğimiz inanılmaz oyunlarla...

ARTI: 1999'UN EN İYİ 10 OYUNU: ŞİMDİ NEREDELER? 61

FREELANCER

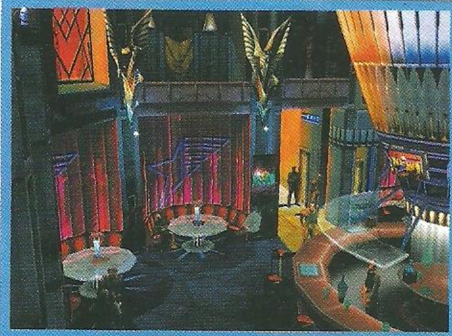
Wing Commander günlerini geride bırakan Chris Roberts macera, ticaret ve keşif unsurlarını mükemmel birleştiren oyunuyla uzay savaşı türünü yeniden tanımlayacak...



Hyperspace ortamında bir "Atlama Kapısı" ndan geçerken (Wing Commander oyunlarının fanatiklerine tanıdık gelecek) oyuncunun uzay gemisi sinematik bir şekilde gösteriliyor. Işık efektleri ve texture detaylarındaki güzelliğe dikkat edin.



Liberty Port şehrinin etkileyici bir silüeti. Oyuna bu güvenli limanda başlıyor, geminize yeni parçalar alabiliyor ve iş arayabiliyorsunuz.



Görev aralarındaki Liberty limanındaki bu bar gibi kalabalık mekanlar, oyunun içindeki inanılmaz uçuş grafiklerini yaratan motorla hazırlanmış.

Chris Roberts, orijinal *Wing Commander* ile yalnızca şu anda bildiğimiz anlamıyla "uzay savaşı oyunu" türünü yaratmakla kalmadı; aynı zamanda oyuncunun atmosferli ve sürükleyici bir hikayeye kendini kaptırması için sinema tekniklerinin nasıl kullanılabileceğini de gösterdi. Bu oyun çok başarılı oldu ve Roberts sonraki üç oyununda ideallerine daha da yaklaştı. Oyun içindeki inanılmaz grafikler, savaşın ortasında kullanılan gerçek sinema görüntüleri ve akıcı, karmaşık bir konu yapısı...

Şimdi ise bu İngiliz uzman, yakın zamanda kurmuş olduğu bağımsız oyun şirketi Digital Anvil ile muhteşem bir dönüşe hazırlanıyor. İlk filmini (*Wing Commander*'ın sinemaya uyarlaması) yönetmek üzere oyun dünyasından kısa bir süre uzaklaşan Roberts, uzay savaşı türünü yepyeni bir düzeye taşıyacağına inandığı yeni aksiyon oyunu üzerinde sessiz sessiz çalışıyor. "Aslında *Freelancer*, bilgisayar oyunları yazmaya başladığımdan beri yapmak istediğim oyun" diyor. "Oyun dünyasının çok serbest olması ve maceranın 'istediğin yere git, istediğini yap' türünden bir yapıya sahip olması, *Wing Commander*'a ilk başlarken elde etmek istediğim bir şeydi. Ancak bunu hemen yapmamayı tercih ettim; çünkü teknoloji ve bütçe kısıtlamaları yüzünden yaratmak istediğim dünyanın hakkını veremeyeceğimden korktum. Sonraları Privateer ile kafamdaki fikirlere biraz yaklaşabildiysem de, çekici bir evrende geçen dinamik bir oyun yapma şansımı yine tam olarak kullanamadığımı hissettim. Son olarak da kafamdaki kavramlara hakkını verecek bir oyun yapmak üzere Microsoft'u para (ve yeteri kadar süre) konusunda ikna etmeyi başardım."

Şimdiye dek gizli kapılar ardında tutulan Freelancer, bu seneki Electronic Entertainment Expo fuarının en çok konuşulan oyunlarından biriydi. Buna hiç şaşmamak lazım; tamamlanmasına bir seneden fazla bir süre olmasına rağmen basına sızan grafiklere bakılırsa bu oyun, rakiplerine büyük fark atacak. Roberts, "Piyasadaki bütün oyunları ezip geçmeyi planlıyoruz" diye konuşuyor. "Görsel sunum benim için her zaman çok önemli olmuştur. Oyuncuların yarattığım dünyaya kendilerini tamamen kaptırmalarını isterim. Görsel unsurları 'bilgisayar grafiği gibi' görünmeyen bir noktaya getirmek, *Freelancer* ile ulaşmaya çalıştığım amaç bakımından büyük önem taşıyor. Donanım tekniklerindeki son gelişmeler sayesinde, cesur davrandığınız takdirde bir PC oyununun görünümünü ve sürükleyiciliğini artırmak için elimize gerçekten iyi bir fırsatın geçtiğini düşündük. Amacımız görsel olarak filmlerle boy ölçüşebilir hale gelmek. Henüz tam olarak beceremedik; ama gittikçe yaklaştığımızı hissediyoruz."

İçinde Dünya'nın da bulunduğu ve uzun zaman önce yok olmuş olan güneş sisteminde yaşayanların galaksinin çeşitli yerlerine dağıldıkları 31. yüzyılda geçen *Freelancer*, alıştığımız uzay savaş sahneleriyle Roberts'ın kendi *Privateer* oyunundaki (ve hatta eski 8 bitlik klasik Elite'teki) serbest ve macera tabanlı tasarım kavramlarını bir araya getiriyor. Oyuncu, yeterli parayı aldığı takdirde hiçbir maceraya atılmaktan çekinmeyen kiralık bir pilot rolünü üstleniyor. "*Freelancer*, belirli bir başlangıcı, ortası ve sonu olan oldukça karmaşık bir hikaye akışına sahip" diyor Roberts. "Ama oyunun asıl güzelliği, bu hikayeden çok daha fazlasının olması: Oyuncunun içine dalıp inanılmaz derecede eğlenebileceği ve kendi kuralları olan dinamik, canlı bir evren. Üstelik hikayeyi tamamlamak,



Freelancer, bu sene geliştirme aşamasındaki oyunlara verilen E3 Ödülleri'nin hepsini silip süpürdü: Best of Show, Best PC Game, Best Simulation ve Outstanding Achievement in Graphics dallarında birinci oldu.

hatta başlatmak zorunda bile değilsiniz."

Freelancer'da, Roberts'ın hayranlarının oyunlarında görmeye alıştıkları bütün özellikler bulunacak: Küçük savaşçılardan devasa ana gemilere kadar bir sürü çeşitli gemi, uzayın derinliklerinde gizemli ortamlar ve aralarda sinema görüntüleri. Ancak her şey daha önce hiç görülmemiş bir ölçekte karşımıza çıkacak. Büyük ana gemiler ve uzay üsleri, kilometrelerce genişlikte olmalarına rağmen en ufak ayrıntısına kadar modellenecek (doğru tahmin ettiniz, bu oyunu 3D hızlandırıcı olmadan oynamayı düşünmeyin bile), uzayın kendisi ise her zamankinden daha inandırıcı bir görünüm sergileyecek. Grafiklerde küçük küçük sayısız detaylar olacak, hatta orada burada şimşekleri ve gökgürültüleri bile eksik olmayan dev nebulalar görebileceksiniz (tabii bunlar geminizin aletlerini ve sistemlerini olumsuz etkileyecek).

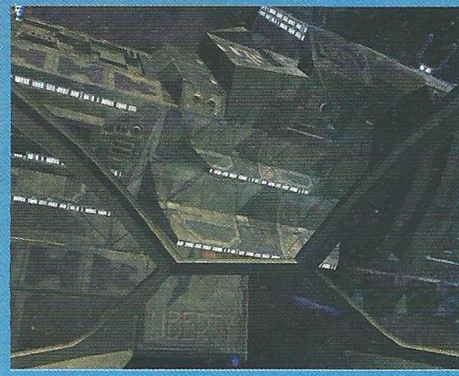
Tabii ki sinema görüntüleri olmayan bir Chris Roberts oyunu düşünülemez, öyle değil mi? *Freelancer*' da bu sahnelerden bol bol var, oyuncular çeşitli garip mekanlarda bir sürü destekleyici karakterle karşılaşacaklar. "Sinema görüntüleri hikayeyi götürmekte çok işe yarıyor, benim için ise hikaye sürükleyici bir oyunda hala çok önemli yer tutuyor" diyor Roberts. "Multi-player oyunun dışında, benim bir oyuna kendimi kaptırmam için sürükleyici bir hikayesi kesinlikle olmalı. Geleneksel anlamda yazarlığın (filmler, TV ya da kitaplar için geçerli) en zor yanlarından biri, karşınızdakinin kendisini ana karakterle özdeşleştirmesini sağlamaktır. Oyunlarda ise ana karakter zaten siz olursunuz, başınıza gelenlere de her zaman ilgi göstermeniz gerekir. Etkileşimli ortamda anlatılan bir hikaye, filmlerden çok daha sürükleyici ve heyecanlı olma potansiyeline sahiptir. İhtiyacımız olan şey, yalnızca görüntü ve ses kalitesini sinema salonlarında elde edilen kaliteye yaklaştırmak için gerekli teknolojiler."

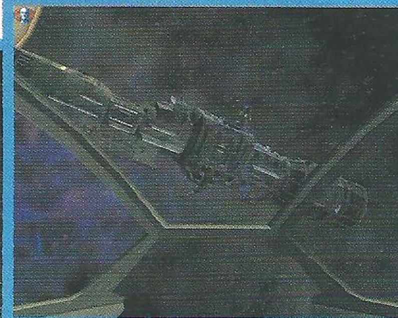
Ancak ne gariptir ki *Freelancer*'da Roberts, *Wing Commander III* ve *IV*'te kullandığı gerçek setlere ve aktörlere sırtını dönmüş; bunun yerine hikayedeki mekanları ve karakterleri yaratmak için oyunun kendi realtime 3D motorunu kullanmayı tercih etmiş. "realtime 3D'nin hikaye akışını sürükleyici bir şekilde aktarabileceğine sonunda ikna oldum" diyor. "Görüntü yakalama sayesinde (özellikle de yüz ifadelerinde kullanıldığı zaman) birkaç sene öncesine kadar gerçek aktörlerle yaptığım sinema sahnelerindeki duyguları ve olayları aynen yansıtabiliyorum. Hikayenin oyun motorunun içinde olduğunu da düşündüğümüz zaman çok daha gerçekçi bir ortam yaratılmış oluyor. Gerçek aktörlerin oynadığı sinema görüntülerinden realtime 3D modellere geçiş yapılırken ortaya çıkan kopukluk gideriliyor. Galiba teknoloji, karakter gelişimi açısından en iyi anlatım araçlarından biri olarak gerçek görüntülerin bir adım önüne geçmiş durumda."

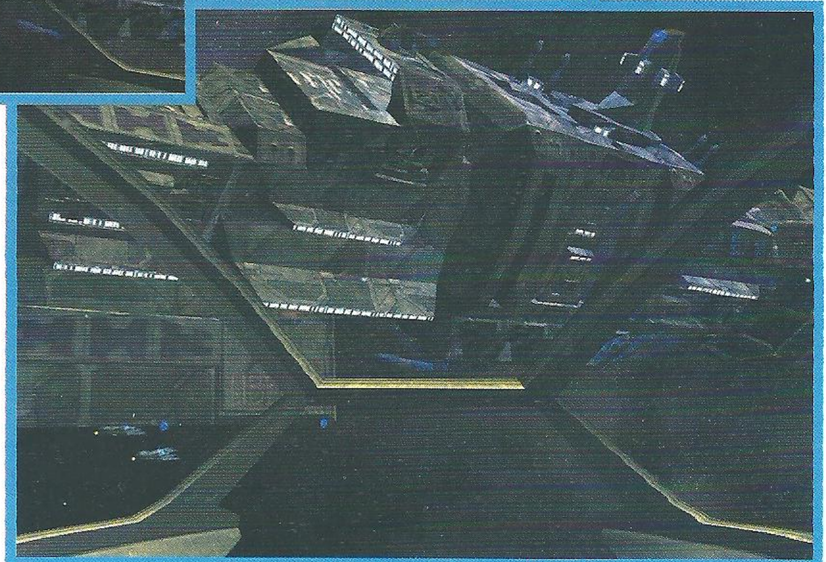
Ama Roberts'ın *Freelancer* için planladıklarının belki de en iddialısı, tek kişilik ve hikayeli bir oyun değil, multi-player oyun alanında karşımıza çıkıyor. Oyun temel multi-player seçenekleri ile piyasaya sürülecek olsa da birkaç ay sonra ikinci ve tamamen multi-player oyuna yönelik bir versiyonun çıkması planlanıyor. Bu versiyonda oyuncular aynı evrende yaşayacak, savaşacak, çeşitli görevler için birbirlerini kiralayacak, gemilerine yeni parçalar ekleyecek, para kazanacak ve sonuçta galaksinin en iyi pilotu olmak için mücadele edecekler. "Orijinal tasarımımız, bir hikayesi olan çok geniş çaplı bir multi-player oyuna yönelikti" diyor Roberts. "Ancak bu ikisini aynı pakette sunmak için ikisinden de bazı ödünler vermemiz gerekeceğini anladığımız zaman iki ayrı ürün yapmaya karar verdik, böylece ikisinin de hakkını verebilirdik. Ancak şurası bir gerçek, *Freelancer* her zaman için çok geniş ölçekli bir multi-player oyun olarak tasarlanmıştı. Zaten oyun evreninin bu kadar büyük ve dinamik olmasının ana nedenlerinden biri de bu. Binlerce oyuncu ile birlikte bu oyunu online olarak oynamadıkça, potansiyelinin tamamen değerlendirildiğine inanmam çok zor."

"**Freelancer,** her zaman için çok geniş ölçekli bir multi-player oyun olarak tasarlanmıştı. Binlerce oyuncu ile birlikte bu oyunu online olarak oynamadıkça potansiyelinin tamamen değerlendirildiğine inanmam çok zor."

CHRIS ROBERTS, KURUCU, DIGITAL ANVIL





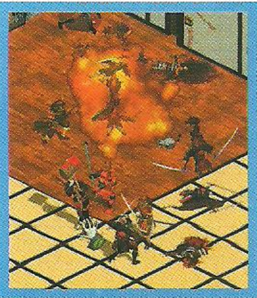


Freelancer'dan alınan bu görüntüler, oyuncu daha yakına geldikçe Digital Anvil'in teknoloji harikası grafik motorunun büyük nesnelere nasıl daha fazla doku ve aydınlatma ayrıntısı eklediğini açıkça gösteriyor. Buradaki dev uzay zırhlısına bir baksanıza!

THRONE OF DARKNESS İÇİN SAYFA 42'YE GEÇİN

THRONE OF DARKNESS

Diablo'yu yaratan ekipten sürükleyici ve yeni bir aksiyon/roleplaying karışımı mı? Üstelik eski Japonya'da mı geçiyor? Bizce hiçbir sakıncası yok!



Eğer buradaki gibi ani saldırılardan sağ çıkmak istiyorsanız (üstelik daha ilk bölümden), samuray kılıcını ve çeşitli büyüleri kullanmakta iyice ustalaşmanız gerekiyor.

Yıllar boyunca oyun tasarımcıları, oyunlarında ayrıntılı ve tanıdık temeller kurmak için tarihten ve mitolojiden yararlanmak gibi güzel bir gelenek oluşturmuşlardır. Kaynak malzeme bulma yolundaki bu arayışlar süresince neredeyse hiçbir tarihi çağ ya da efsane es geçilmemiştir. Ancak henüz işlenmesi gereken çok zengin bir malzeme daha var: Eski Japonya tarihi ve mitolojisi.

Bu sene bütün bunlar değişecek gibi görünüyor. Electronic Arts'ın eski Japonya'da geçen *Shogun: Total War* oyununda işin tarihi kısmı derin bir taktik/strateji oyunuyla işlenecek. Acclaim'in de aynı çağlarda geçen ve henüz duyurulan *Throne of Darkness* oyunu ise daha çok ülkenin kendine özgü mitolojisini ele alacak.

Japon mekanları ve aksiyon/roleplaying karışımı zaten yeterince çekici; ama *Throne of Darkness* için bir dakikalık saygı duruşuna geçmemizin asıl sebebi, oyunun *Diablo*'yu (ki *Diablo,* hala aksiyon/roleplaying türünün en iyisi sayılır) yaratan ekibin elemanları tarafından geliştiriliyor olması. Eğer birileri standartları belirleyen bu oyuna rakip bir oyun yaratacaksa, bunlar Click Entertainment adlı yeni şirketlerinde çalışan eski Blizzard elemanlarından başkası olamaz. *Diablo*'da baş programcılık yapmış olan ve şimdi Click'in başkanlığı ile *Throne of Darkness*'ın baş tasarımcılığı görevini yürüten Doron Gartner, "*Diablo*'nun aksiyon/RPG türüne yepyeni bir kapı açtığını ve gelişme için çok büyük potansiyel bulunduğunu hissettik" diyor. "*Diablo* en başta sıraya dayalı bir oyun olarak tasarlanmıştı sonra onu realtime'a çevirme kararı verdiğimiz zaman bir anlamda aksiyon/RPG türünü de yaratmış olduk. Bence geleneksel RPG'ler yine kendi hayran kitlelerini tutacaklar; ancak aksiyon/RPG'lerin çok daha geniş bir kitleye ulaşma potansiyelleri bulunuyor. Blizzard'dan ayrıldıktan sonra *Diablo*'da görmek istediğimiz bütün fikirleri bir kenara yazdık ve bu özelliklerin çoğunu *Throne of Darkness*'ta kullanmaya çalıştık."



Uğraşmanız gereken bir kan davası olduğu zamanlarda bile her gün belli bir süreyi dua etmeye ve düşünmeye ayırmanız gerekiyor.



Güvenilir bir at bulursanız, teke tek mücadelelerde çok daha korkunç bir rakip haline gelirsiniz.

Peki neden Japonya efsaneleri? Gartner, "Eski Japonya, oyunlarda şimdiye dek çok da fazla işlenmemiş bir konu" diye konuşuyor. Pazarda batı kültürüyle ilgili bir sürü oyun var; ama Asya'nın zengin kültür mirasına çok az değiniliyor. Bu boşluktan yararlanarak biz de çok özgün bir şey yaratabileceğiz. Dahası, Akira Kurosawa'nın tarihi filmlerinden Seven Samurai, Yojimbo ve tabii ki *Throne of Blood*'a zaten eskiden beri ilgi duyardık."

Click ekibi, *Throne of Darkness* için konu ve tasarım malzemesi bulmak amacıyla Japon kültür ve mitoloji edebiyatına dalmış. "Japantown kitapçılarında Japon kültürü ve tarihiyle ilgili ne bulduysak aldık" diyor Gartner. "Arkadaşlarımızdan birinin babası Japonya'dan kale mimarisiyle ilgili kitaplar getirdi. Kurosawa'nın Ran'ından tutun da Daiei filmi Wrath of Daimajin'e kadar taranmadık kaynak bırakmadık. Japon mitolojisi, oyunumuzda kullanılmaya son derece elverişli olan binlerce yaratıkla dolu; su perisi Kappa'dan garip yaratık Baku'ya kadar... Ayrıca oyunun hikayesi de Budizm'le



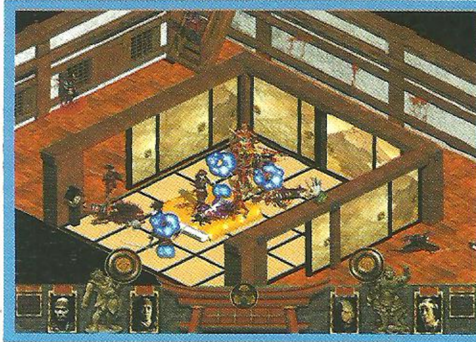
Throne of Darkness'ta, roleplaying hayranlarının Diablo'dan hatırlayacağı büyük ve kanlı savaşların benzerlerine rastlayacaksınız. Ancak Japon silahları ve düşmanları sayesinde oyunun kendine özgü bambaşka bir atmosferi olacak.

ve Shinto adlı bir dinle de ilgili bazı kavramlar üzerine kuruluyor."

Throne of Darkness'ta kendini ve ülkesini, bir zamanlar iyi kalpli olan ancak sonra büyülü bir iksir yüzünden kötülükle dolu bir karaktere dönüşen lorda karşı korumak zorunda olan dört değişik savaşçıyı kontrol edebileceksiniz. Savaş için donandıktan sonra toplam 1600 ekrandan oluşan altı farklı bölümde dolaşıp dövüşüyor ve sonunda kötü lordun kalesine ulaşıyorsunuz. Bu ana göreve ek olarak dört değişik savaşçının yedişer tane farklı alt görevi de bulunuyor. Gartner "Alt görevler, 'kılıcı bul' gibi basit şeylerden birden fazla işi yapmanızı ve başka karakterlerle konuşmanızı gerektiren karmaşık görevlere kadar uzanıyor" diyor.

Click aynı zamanda "play-calling" adını verdiği ilginç bir özellik üzerinde de çalışıyor. "Yedi samuraydan her birinin kendine özgü karakteristikleri var ve aynı anda bunlardan yalnızca dört tanesini savaşa sokabildiğiniz için, hangisinin yeteneklerine ihtiyacınız olduğunu belirlemek de size düşecek." diyor Gartner. "Takımınızın elebaşı diyebileceğimiz elemanını *Diablo* tarzında siz yönetiyorsunuz, diğer elemanlar da sizin emirlerinize uyuyorlar. İstediğiniz zaman takımınızın liderini değiştirmeniz mümkün, bunu yapmanız için ekrandaki düğmeleri ya da kısayol tuşlarını kullanmanız yeterli. Her samurayın verebildiği bir dizi emir bulunuyor. Bunlar açılan bir listede ikonlar olarak karşınıza çıkacak. İkonlar da karakterleri temsil eden X'ler ve O'larla belirtilecek. Samurayların ayrıca bir de liderlik özelliği bulunuyor, bu özellik verdikleri emirlerin diğer elemanlar üzerindeki etkisini belirleyecek."

Oyunun izometrik görünümü ve aksiyon/RPG karışımı olması *Diablo* ile karşılaştırılmasına yol açıyor; ancak Gartner bundan şikayetçi değil. "Hikayenin gelişimi yapım aşamasının çok öncelerine kadar uzandığı için çok daha iyi kurulmuş ve oyuna sıkıca bağlanmış olaylarla karşılaşacaksınız" diyor. "Karakter gelişimine yaklaşımımızı da değiştirdik. Karakteriniz oyuna güçlü olarak başlıyor, böylece ilk bölümlerde karakterinizi oynanabilir bir düzeye getirmek için acı çekmiyorsunuz. Hatırlarsanız *Diablo*'yu bitirip de yeni bir karakterle baştan başlamaya kalkmak çok sıkıcıydı. Throne'da ise oyunun sonunda kazandığınız ödül, önüne geleni haklayabilen yüzüncü level bir karaktere sahip olmak değil; Dark Warlord karakterini oynayabilmek ve kendi oyunlarınıza ev sahipliği yapabilmek.



İzometrik görünüm kuşkusuz *Diablo* severlere "déja vu" yaşatacak; ama bu özelliği zaten güzel olduğu için değiştirmeye hiç gerek yok.

Bunlar da bizi oyunun çok incelikli hazırlanmış multi-player özelliklerine getiriyor. "Dört kişiye kadar multi-player desteği olacak ve bunlardan her biri yedişer samurayı kontrol edebilecek" diyor Gartner. "Yani oyunda aynı anda 28 samuray birden görebileceğiz. Oyun dünyasında köşelerde dört kale var ve Dark Warlord'un kalesi de haritanın ortasında bulunuyor. Temel göreviniz Dark Warlord'u öldürmek; bunu başardığınız zaman Dark Warlord siz oluyorsunuz ve kendi online oyunlarınıza ev sahipliği yapma şansınız doğuyor. Tabii başka biri sizi yenip yerinize geçene kadar...

"Strateji kısmı da çok kuvvetli. Mesela Dark Warlord yerine başka bir oyuncunun lordunun peşine de düşebilirsiniz. Eğer karakteriniz ölürse oyundaki amacınız da değişir, artık Dark Warlord'u öldüremezsiniz. Bunun yerine samuraylarınız ronin olur ve tek görevleri efendilerini öldüren lorddan intikam almak olur. Amaçlarına ulaşıp onu öldürdüklerinde ise topluca harakiri yaparlar."

Throne of Darkness'ın bir sonraki ilkbaharda çıkması planlanıyor; projede çalışanlara ve ortaya atılan fikirlere bakacak olursak, gelecek sene roleplaying cephesinde oldukça ses getirebilecek bir oyun.

"Blizzard'dan ayrıldıktan sonra **Diablo**'da görmek istediğimiz bütün fikirleri bir kenara yazdık ve bu özelliklerin çoğunu **Throne of Darkness**'ta kullanmaya çalıştık. Sanırım türü yepyeni bir düzeye getirdik, **Diablo** hayranlarına birçok sürprizimiz olacak."

DORON GARTNER, BAŞ TASARIMCI

MOTOCROSS MADNESS 2 İÇİN SAYFA 44'E GEÇİN

MOTOCROSS MADNESS 2

Nefes nefese bir yarış heyecanı söz konusu olduğunda geçen senenin **Motocross Madness** oyunu rakipsizdi. Şimdi ise Rainbow Studios, muhteşem görünen bir devam oyunuyla çıtayı daha da yükseltiyor.

PC'deki simulasyon oyunlarında işlenmeye en uygun yarış türlerinden biri de motokrostur. Ancak her nasılsa bu alt tür geniş ölçüde görmezden gelinmiştir, en azından son zamanlara kadar... Delphine'in mükemmel *Moto Racer*'ı, bu heyecanlı ve sert sporu gayet güzel bir şekilde bizlere sunmuştu. Ancak sokak yarışlarını da kapsamı içine alması yüzünden bu iki yarış türünü de tam olarak tatmin edici bir biçimde verememişti. Rainbow Studios ve Microsoft elele verip *Motocross Madness* ile ağzımızı açık bırakana dek bu heyecan dolu sporun potansiyeli tam olarak hayata geçirilememişti. Hatırlayacağınız gibi bu oyun 1998 *PC Gamer* ödüllerinde En İyi Yarış Oyunu ödülünü kazanmıştı. Ancak bu yalnızca bir başlangıçtı; Rainbow ekibi şu sıralar eskisinden kat kat iyi olacağı su götürmeyen *Motocross Madness 2* üzerinde çalışıyor.

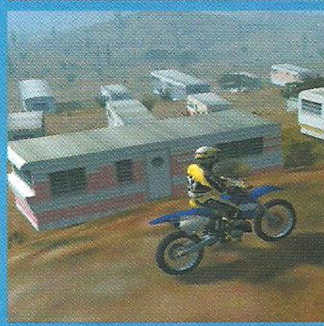
İlk oyuna yöneltilen birkaç eleştiriden biri de dış alanlarda yerşekli özelliklerinin çok zayıf olması yüzündendi. Manzaralar çok güzel hazırlanmıştı; ancak neredeyse her şeyde bir eksiklik hissediliyordu. Yeni oyunda bu tip eksikliklerin giderilmesine çalışılıyor. Orijinal *Motocross Madness*'ın ve devamının tasarımcısı Robb Rinard, "Oyun dünyasını yaklaşık 40,000 ağaç ve çalı topluluğuyla doldurmamızı sağlayan ve görsel olarak çok etkileyici olan ekosistemlerimizi yaratmak için aylarca emek verdik" diyor. Bu bitkilerin yerleşimi, yüzeyin yüksekliği ve eğimi gibi birçok faktöre bağlı olarak belirleniyor.

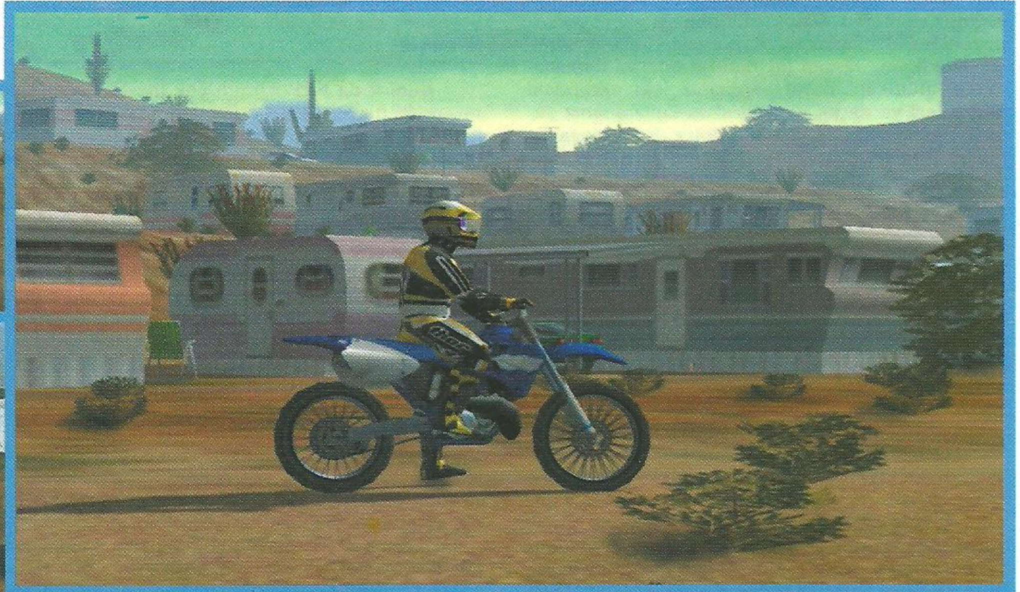
Ayrıntılara verilen bu önem, oyunun geri kalanında da kendini belli ediyor. Motorların ve sürücülerin çizilmesinde kullanılan çokgen sayısı oldukça artırılmış ve iç mekanlar da olağanüstü. Rinard "Fotoğraf gerçekliğinde ortamlarda oyun oynama hayallerimize daha da hızla yaklaşıyoruz. Eşlerimiz daha şimdiden oyun motorunun görüntülerini ESPN kanalındaki motokros yayınları zannetmeye başladılar!" diyor.

Motorlardan söz açılmışken, geçen oyundaki gibi önceden belirlenmiş birkaç motorla sınırlı kalmayacaksınız. En ünlü motorsiklet üreticilerinin temel modellerinden birini seçip istediğiniz gibi ayarlamanız mümkün; amortisörlerini, lastiklerini, frenlerini ve vites geçişlerini... Oyunda bulunması çok talep edilen ve sonunda eklenen başka bir özellik de motorunuzu istediğiniz gibi boyayabilmek ve sürücü giysilerinin desenlerini değiştirebilmek.

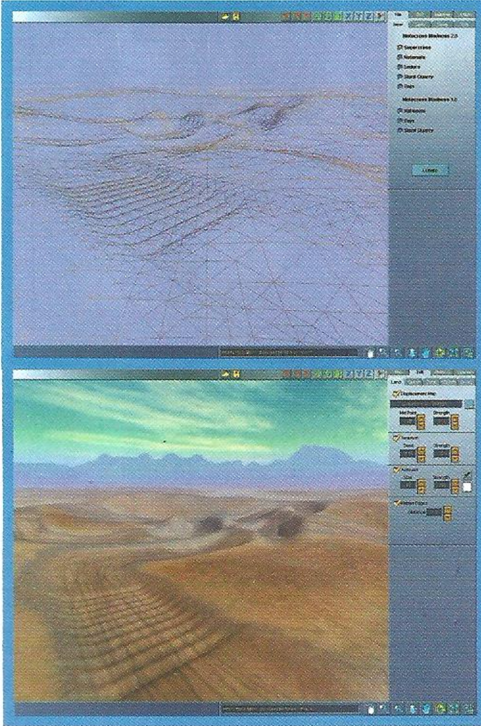
Motocross Madness 2'de her şeyi ama her şeyi ayarlayabilmeniz mümkün. Rinard bu konuda şöyle konuşuyor: "Bundan bütün geliştiriciler ken-







Enduro yarışlarındaki ortamlarda buradaki karavan parkı gibi gerçek engeller bulunuyor.



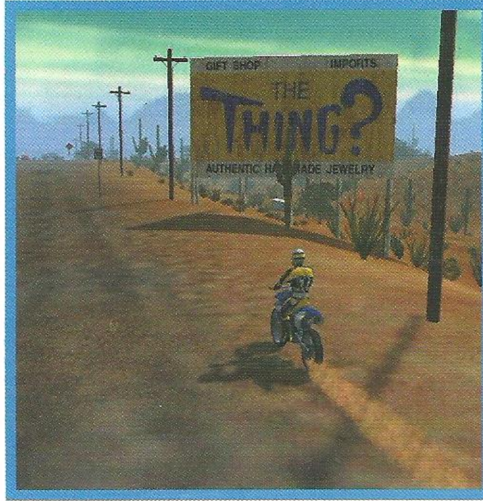
Armadillo adlı yeni yerşekli editörü, kendi pistlerini ve ortamlarını kurmak isteyen yaratıcı oyunculara neredeyse sınırsız imkanlar tanıyor.

dilerine pay çıkarmalı. Oyuncular oynadıkları oyunu en ince ayrıntısına kadar özelleştirebilmek isterler" diyor. "Oyunun esnek hale getirilebilecek bütün yönleri ayarlanabilir olarak tasarlanmalı. Oyunun satın alınmasından aylar sonra bile hala zevkle oynanabilmesini sağlayan en önemli özelliklerden biri bu."

Bu esneklik Armadillo adlı bir yerşekli editörü olarak karşımıza çıkıyor. Bu güçlü araç, arayüz olarak oyunun kendi 3D motorunu kullanıyor ve oyunculara kendi dünyalarını yaratmaları için gerekli her şeyi sunuyor. Editör, oyundaki yarış türlerinin hepsi için kullanılabiliyor. Rinard "Bu, son kullanıcıların kendi pistlerini etkileşimli bir şekilde modelleyip test edebilmeleri anlamına geliyor. Modelleme aşamasında istediğiniz anda tek tuşa basarak bir motorla piste çıkabiliyor ve en son yaptığınız tasarımları anında test edebiliyorsunuz" diye konuşuyor.

Motocross Madness'ı diğer bütün yarış oyunlarından ayıran asıl özelliği, harika dış mekanlara çıkarak akrobasi yeteneklerinizi sergileme şansınızdı (ve tabii sık sık karşılaşılan sert çarpışmaları da unutmamak lazım). Oyunun devamında yapabileceğiniz akrobasi numaraları iki katına çıkarılacak ve çarpışmalar da eskisinden çok daha güzel ve gerçekçi görünecek. Rinard oyunun bu yanından oldukça hoşnut görünüyor ve "Sürücünüzün yere çakılmasını görmek çok hazin bir şey; ama aynı zamanda da *Motocross Madness*'ın en eğlenceli ve heyecanlı yanlarından biri. Yeni oyundaki çarpışmalarda her darbede yerinizden hoplayacaksınız" diye konuşuyor.

Vücudunuzu ne kadar kötü incittiğinizi belirlerken de gerçek fizik modelleri kullanılacak. "Sürücünün eklemlerinden her birinin bir hareket aralığı ve maksimum gerilme düzeyi olacak" diyor Rinard. "Sürücünün yere ya da diğer nesnelere çarptığı zamanki hareketleri, sakatlanmaktan kurtulmaya çalışan gerçek bir insanın hareketleri gibi



Bu yollar şimdi boş olabilir; ama oyunun son versiyonunda sıkışık bir trafik olacağından emin olabilirsiniz.

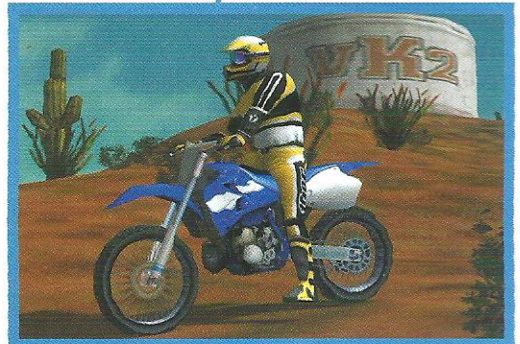
olacak. Belirlenmiş gerilme düzeyinden daha kuvvetli bir darbe alan eklemlerde kopma meydana gelecek. Sonuçta da oyuncular kemikleri paramparça olan adamlarını gördüklerinde yüzlerini buruşturacaklar."

Motocross Madness 2, ayrıca ilk oyundaki Supercross, Nationals, Baja ve Stunt yarışlarının yanı sıra yeni oyun türleri de içerecek. Bunlar arasında oldukça ilginç olanlardan biri de Enduro adlı yarış. Oldukça hareketli ve karmaşık olan bu yarış türünde hareket eden engellerle dolu bir ortamda bir kontrol noktasından diğerine gitmeye çalışıyorsunuz. Rinard önünüze çıkacaklara şöyle bir örnek veriyor: "Açık ve geniş bir alanda dolanıp duran dev çöp kamyonlarının arasında yarıştığınızı düşünün. İsterseniz altlarından bile geçebilirsiniz; sadece eğilmeyi unutmayın, yoksa ezilip kağıt gibi olursunuz." Diğer yenilikler arasında kendi rekorlarınızı kırmaya çalıştığınız Ghost Racing modu ve kariyer tabanlı Pro-Circuit modu da bulunuyor. Tek kişilik yarışların hepsi (Pro-Circuit dışında) multiplayer olarak da oynanabiliyor. Moto-Tag (o anda belirlenen yarışmacıyı motorunuzla ezmeye çalıştığınız yarış) geri gelecek ve Microsoft'un online oyun sitesi MSN Gaming Zone'da yeni bir puanlama sistemi kullanılmaya başlanacak. Bu sistemde online oyunlara katılan oyunculardan en iyi 100 tanesi seçilecek ve bu oyuncuların motorları için sıralamadaki yerlerini belirten plakalar hazırlanacak. Ayrıca Rainbow Studios, çok oyunculu yarışlarda bilgisayar kontrollü yarışçıların bulunmasını sağlayacak yeni bir sistem üzerinde de çalışıyor.

Motocross Madness 2'nin şimdiye kadar gördüğümüz kadarına bakılırsa önümüzdeki Mart'ta piyasaya sürüldüğü zaman orijinalini (ve piyasadaki iki tekerlekli bütün yarış oyunlarını) solda sıfır bırakacağı kesin. Yarış veya aksiyon oyunlarına biraz olsun ilgi duyan her oyuncuyu çekecek kadar derin ve heyecanlı bir oyun. Bizim için ise yalnızca etkileyici çarpışma sahneleri bile bu oyunun 2000 yılı boyunca hard disklerimizde kalıcı bir yer edinmesi için yeterli sebep.

"Fotoğraf gerçekliğinde ortamlarda oyun oynama hayallerimize hızla yaklaşıyoruz. Eşlerimiz daha şimdiden oyun motorunun görüntülerini ESPN kanalındaki motokros yayınları sanmaya başladılar!"

ROBB RINARD, TASARIMCI



Kendi giysilerinizi seçerken gerçek motorsiklet ve giysi üreticilerinin kataloglarından yararlanabileceksiniz.

NO ONE LIVES FOREVER İÇİN SAYFA 46'YA GEÇİN

NO ONE LIVES FOREVER

Austin Powers yine karşımızda! Monolith, güçlü LithTech 2.0 motoruyla 60'lı yıllarda geçen alaylı bir casus oyunu hazırlamakla meşgul...



Elinizde roketatara dönüşen bu evrak çantası gibi bir sürü Bond benzeri alet bulunacak.

İd Software'in *Quake* oyunları ve Epic'in son derece popüler *Unreal* teknolojisi gibi ağır topların first-person pazarında aslan payını (ve tabii paracıkları) kapması yüzünden, yeni şirketlerin kendi 3D motorlarıyla pazara girip de rekabet etmeleri oldukça zor. Geçmişte Blood ile (bu oyunda 3D Realms'in eski Build teknolojisi kullanılmıştı) büyük sükse yapan küçük geliştirici/yayıncı firma Monolith, LithTech motorunu yaratmaya başlarken işte bu zorlu işi başarmaya çalışmıştı. 1998'de iki farklı oyunda, *Shogo: Mobile Armor Division* ve *Blood 2: The Chosen*'da bu yeni motor kullanıldı. Her iki oyunun da öyle binlerce kopya satmamasına rağmen LithTech sayesinde Monolith'teki beyinlerin büyük firmalarla gayet rahat bir şekilde başa baş mücadele edebilecekleri anlaşıldı.

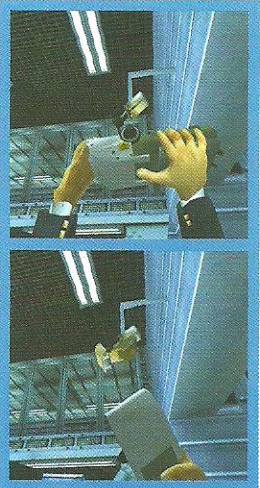
Şimdi ise Monolith, elde ettiği değerli tecrübelerin de yardımıyla LithTech'in bir sonraki neslini *No One Lives Forever*'da sergileyecek. First-person perspektifini kullanan bu aksiyon/macera oyun, 1960'ların Avrupa'sında geçiyor ve konusu da James Bond filmlerine oldukça benziyor. Parıltılı dekorlar ve giyim tarzı sayesinde de kendinizi zaman yolculuğuna çıkmış gibi hissediyorsunuz.

No One Lives Forever'da Majesteleri'nin en gizli teşkilatında görevli olan Adam Church rolünü üstleneceksiniz. Kod adı MI0 olan bu organizasyon, doğrudan Kraliçe'ye bağlı olarak çalışıyor ve adı daha çok duyulan Gizli Servis'in gücünün yetmeyeceği egemenlik tehditleriyle ilgileniyor. Adamımız Church ise tipik bir maceracı; hani şu her an heyecan (sert içkiler, hızlı kadınlar, daha hızlı arabalar ya da yapılacak işler listesinde dünyayı ele geçirmek de bulunan kabadayılar) arayan tiplerden. Ayrıca oyun boyunca kendisini hissettirecek olan çarpık bir espri anlayışına da sahip; bu yüzden şu "diğer" İngiliz ajanı hakkında bir sürü şaka ve replik duymaya hazır olun.

No One Lives Forever'ın baş tasarımcısı Craig Hubbard, oyunun hikayesi hakkında bize bilgi veriyor: "Maceramız, kendilerine HARM adını veren terörist bir grubun Doğu Almanyalı bir biyofizikçiyi kaçırmalarıyla başlıyor. Yalnızca birkaç saat önce MI0 tarafından Doğu Berlin'den kurtarılan bu doktor, özgürlüğüne karşılık olarak Rusların gizli bir silah programı hakkında bilgi vermeye söz vermiş. Çok geç olmadan HARM'ın planlarını durdurmak da Church'e kalmış. Yolculuğu sırasında güzel kadınlarla, üçkağıtçı heriflerle ve aklına bile getiremeyeceği kadar karmaşık ve tehlikeli bir komplo ağıyla karşılaşıyor. Neyse ki Majesteleri'nin daha deneme aşamasında olan en ileri teknoloji ürünü silahlarıyla ve kendi sorumluluk bilinciyle donanmış durumda."

Oyunda her birinin uzunlukları farklı olan çeşitli sahnelerden oluşan 16 görev bulunacak. Ayrıca her sahnenin belli bir amacı ve çözünürlüğü bulunacak; keşif, karakter etkileşimleri, gizlilik, hareketler ya da bunların karışımlarından oluşan unsurlarla birlikte oyuna çok daha güçlü bir "sinema" havası katılacak (yani klasik bölüm geçme yapısı bu oyunda kullanılmıyor). Hubbard "Mesela oyunun ilk sahnesinde sevgiliniz Dominique sizi bir otelin lobisinde bekliyor. Ne yazık ki kötü adamlar da aynı işle meşguller, bu yüzden onların yanında gizlenerek geçmeniz lazım. Burada önemli olan nokta, gizlilik ve dikkat. Bir sonraki sahnede ise aşağılık bir kabadayının peşinde ara sokaklarda koşturuyorsunuz. Üçüncü sahnede de 1948 model Vincent HRD Rapide motorsikletinizle o kabadayının limuzinini çölde takip diyorsunuz."

1960'ların bir casus filminde kahraman rolünü üstlenmek kulağa şüphesiz çok ilginç geliyor; oyunu LithTech 2.0 motorunun yardımıyla götürecek yeni teknoloji de öyle... Ancak bu teknolojinin oyunu gölgede bırakmasından hiç korkmayın. Hubbard "Kulağa biraz idealist gelebilir; ama bence oyunun yazılması gibi arkasındaki teknoloji de görünmez olmalı. Eğer oyuncu oyunu oynarken kullanılan teknolojinin sürekli olarak farkında olursa geliştirici bir bakıma başarısızlığa uğramış de-



Göreve çıkmış bir casus için kullanışlı araçlardan biri de bu kamera bozucu. Güvenlik kameralarına yerleştirdiğinizde hep aynı görüntüleri göstererek kötü adamları aldatabilirsiniz.



LithTech 2.0 motoru harika efektler ve yüksek ayrıntı seviyeleri sunabiliyor. Kanıt istiyorsanız şu sahnedeki aydınlatmalar ve yansıtıcı yüzeylere bakın.

mektir. Teknolojinin amacı, bilgisayar ekranı ile orada gösterilen rüya aleminin arasındaki sınır çizgisini bulanıklaştırmaktır. Genel bir kural olarak ister sinir bozucu bir görsel bozukluk olsun, ister özellikle konmuş güzel bir efekt; oyuncuya bilgisayarın varlığını hatırlatan şeyler büyüyü bozar."

LithTech 2.0'da düş ve gerçek arasındaki bu bulanıklığı elde etmek için gerekli her şey bulunuyor. Sahnelerde iç ve dış mekanlar arasındaki geçişler çok düzgün yapılmış; ayrıca bir araç kullanma şansını elde ettiğiniz durumlarda aynı anda silah da kullanmanız mümkün. Böylece sinemalarda rastladığımız türden vahşi kovalamacalar ortaya çıkabilir. LithTech motorlu diğer iki oyunun zayıf yönlerinden biri olan yapay zeka da önemli ölçüde geliştirilecek; düşmanlarınız artık siper alacak, diğerlerine haber verecek ve planlarınızı bozmak için birlikte çalışacaklar. Ayrıca gürültülere, silah seslerine ve arkadaşlarının yerde yatan cesetlerine verdikleri tepkiler bakımından da çok daha akıllı olacaklar. Karakter modellerini daha inandırıcı yapmak için animasyon geçişlerinden, duyguların modellenmesinden (yani karakterin hislerine göre animasyonlarının değişmesi), bir modelin diğer nesneleri tutmasına imkan veren "soketlerden" yararlanılacak. Ayrıca vücudun değişik yerlerinin birbirinden bağımsız hareket edebilmesine ve silahları vücudun çeşitli yerlerine doğrultabilme imkanı veren bir sistem de kullanılacak.

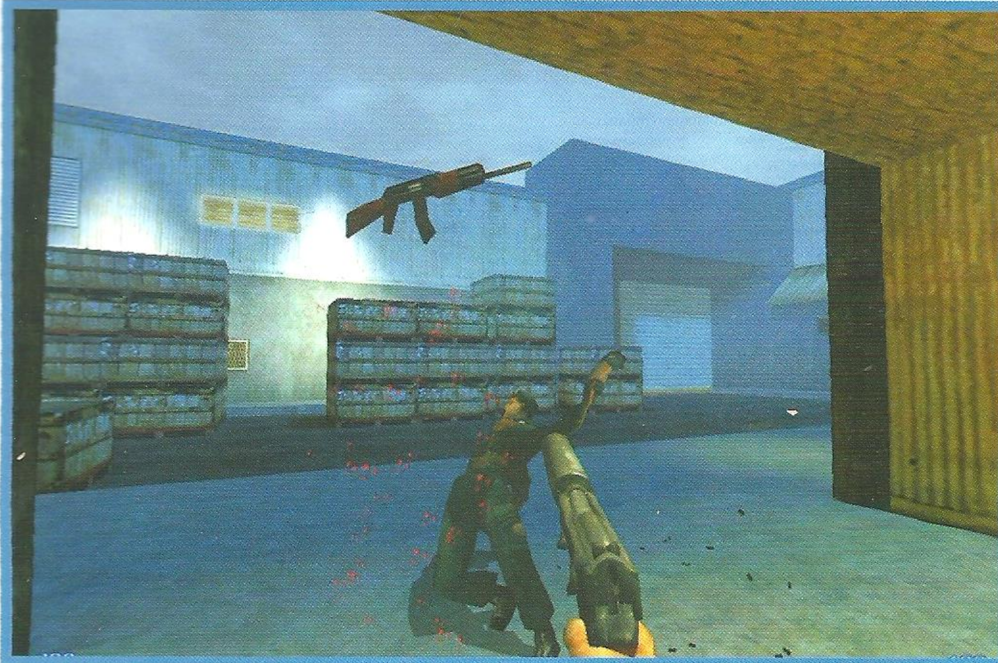
Mekanların hazırlanmasında da gelişmiş model aydınlatmaları, 'canvas' teknolojisi (kırılan camlar gibi anlık efektler yaratmakta işe yarıyor), aynalar ve su yüzeyi gibi yansıtıcı yüzeyler, 32-bit dokular, aydınlatmaların birbiri içine geçmesi (cilalı ahşap ya da paslanmaz çelik gibi maddeleri modellemek için) ve atmosfer efektlerini yaratmak için hacimsel sis gibi şeyler kullanılacak.

Yeni motorun en büyük avantajlarından biri de kullanım kolaylığının çok geliştirilmiş olması. Hubbard bunun nedenini şöyle açıklıyor: "LithTech 2.0 ile sistemlerimizi öyle bir şekilde kurduk ki bir silah ekleyip onun yerini belirlemek, özelliklerini değiştirmek ve tam olarak fonksiyonel kılmak mümkün. Hem de hiçbir mühendise ihtiyaç duymadan... Aynı şeyler oyunun oynanışı için de geçerli: Hareket hızları, düşmanın gücü, silahların verdikleri hasarlar, ne isterseniz... Bu gibi gelişmeler üretim sürecini de olumlu etkiliyor ve oyunun görsel olarak mükemmelleştirmek için daha fazla zaman bırakıyor. Son kullanıcıların oyun içeriğini değiştirmek ve yenilikler eklemek konusunda göreceği kolaylıklar da cabası."

Tek kişilik oyunu mükemmel yapmak geliştirici ekibin asıl amacı olsa da, multi-player özellikleri de DeathMatch hastalarını memnun edecek kadar sağlam gibi görünüyor. Tek kişilik oyuna benzer senaryoları olan bir takım oyunu olacak; ama burada oyuncular hem iyi hem de kötü tarafta yer alabilecekler. Standart DeathMatch'in yanı sıra yardımlaşmalı oyun desteği de planlanıyor.

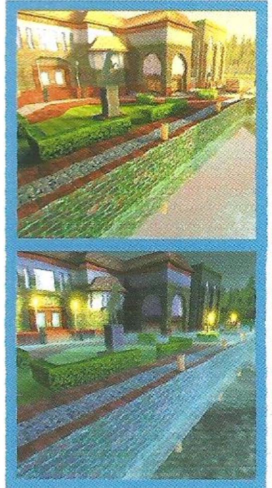
No One Lives Forever'ın çıkışına uzun bir zaman var; planlanan tarih 2000 yılının sonbaharı gibi. Ancak LithTech 2.0 motorunun potansiyeli (motorun lisansını daha şimdiden alanlar arasında Third Law Entertainment, Microsoft, GT Interactive ve ASC Games bulunuyor) ve oyunun hikayesinin ilginçliği ilk izlenimlerimizin olumlu olması için yeterli.

LithTech 2.0 motoru sayesinde vücudun belli bölgeleri darbelere değişik şekillerde tepki verebiliyor. Kurşunun momentumu, model omuzundan vurulduğu zaman doğru yöne eğilmesini sağlıyor.



"Çok geç olmadan HARM'ın planlarını durdurmak da Church'e kalmış. Yolculuğu sırasında güzel kadınlarla, üçkağıtçı heriflerle ve aklına bile getiremeyeceği kadar karmaşık ve tehlikeli bir komplo ağıyla karşılaşıyor."

CRAIG HUBBARD, BAŞ TASARIMCI



Burada günün saati ve hacimsel sis kullanımı gibi faktörlerin aynı mekanın görüntüsünü nasıl değiştirebildiğini görüyorsunuz. Burası Church'ün dostlarından biriyle buluşacağı şık bir restoran.

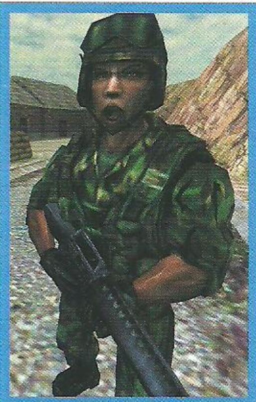
TEAM FORTRESS 2 İÇİN SAYFA 48'E GEÇİN

TEAM FORTRESS 2

Valve'ın Half-Life için hazırladığı tam donanımlı ilk devam oyunu, inanılmaz ayrıntı düzeyi sayesinde gelecek yılın en güçlü multi-player aksiyon oyunu olabilir.



İş başına! Ağır makineli tüfekler zaten yeterince hasar veriyor, hele bir de cephaneci yardım ederse bu silahlar çok daha ölümcül hale geliyor. Bu sayede daha hızlı ve isabetli atışlar yapabiliyorsunuz.



***Team Fortress 2*, takım arkadaşlarınızla iletişim kurmanıza (hem de dudak hareketleri bile uyumlu olarak) imkan verecek olan bir kulaklık setiyle birlikte satılacak.**

Takım arkadaşınız köşenin arkasında kalıyor; ama yine de duyma menzili içinde. Bunu biliyorsunuz; çünkü onu duyabiliyorsunuz, kulaklığınızdan gelen sesi "Buraya kadar her yer temiz" diyor. Sesi biraz uzaktan geliyor; çünkü sizden en azından 50-60 metre ötede. Sesini takip edip köşeyi döndüğünüzde bir sonraki koridorda çömelmiş bir halde buluyorsunuz. Yanına yaklaştığınızda başını çevirerek size bakıyor ve "Yukarıdan sesleri geliyor" diye fısıldıyor. Bunu söylerken dudak hareketleri söylediklerine tamamen uyuyor. Üstelik fısıldamasına rağmen sesi yakından geliyor; çünkü oyunun 3D uzayında çok hassas olarak modellenmiş. Dikkatlice dinlediğinizde bahsettiği sesleri siz de duyuyorsunuz. Düşmanlarınız gerçekten de yukarıda birbirleriyle konuşuyorlar. Mikrofonunuza fısıldıyorsunuz: "Üç dediğimde çıkıyoruz. Bir... İki..."

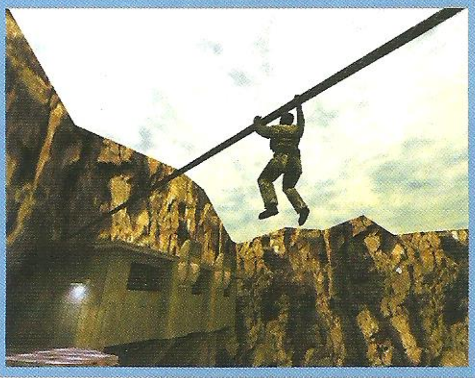
Yakın zamana kadar oyunlarda böyle sesli iletişim kurmak, yüz animasyonları görmek ve 3D konumlandırma efektlerini yaşamak herkesin alaya aldığı ve neredeyse hayal gibi görülen şeylerdi. *Team Fortress 2*'de ise bütün bunlar ve daha fazlası gözlerimizin önüne serilecek.

Oyundaki konuşmaları da paketin bir parçası haline getirmek için kulaklıklarla birlikte satılacak olan *Team Fortress 2*, son derece derin bir oyun olacak. Intel'in yeni Multi-Resolution Mesh teknolojisi üzerine kurulan oyun, programcıların ve sanatçıların hızdan ödün vermeksizin çok ayrıntılı 3D görüntüler yaratmalarına olanak veriyor. Sonuçta da ortaya her zamankinden daha gerçek, sürükleyici ve ölümcül bir savaş alanı çıkıyor.

Valve'ın ücretsiz *Team Fortress Classic*'inin hayranları takım düzeyinde savaşın temel yapısıyla zaten tanışıklar; ancak Team Fortress 2'de en tecrübeli komandoların bile ilgisini çekecek birçok yeni özellik bulunuyor. Bu özelliklerden önemli bir tanesi, Commander sınıfının eklenmesi. Bu sayede her takımdan bir oyuncu, her yere gidip her şeyi görme gücüne sahip bir enerji küresi olarak oynayabiliyor. Komutan önceden keşif yapıp sonra takım arkadaşlarına durum hakkında bilgi verebiliyor. Ancak komutan yalnızca bir gizli kamera ya da casus görevi görmüyor. İyi bir komutan olmak için savaş alanının durumunu iyi değerlendirebilen ve yaptığı keşif doğrultusunda doğru emirler verebilen sağlam bir lider olmalısınız. Eğer işler Valve'ın planladığı gibi yürürse, sonuçta çıkacak



Bu senaryonun başında bir takım havada ve paraşütlerle yere doğru ilerliyor; düşman takım da onları daha havadayken vurma girişiminde bulunuyor.



Bir ninja, kablo üzerinde elleriyle ilerleyerek sipere gizlice girmeye çalışırken... Sanki dürbünlü tüfekçiler kafanızı yeterince meşgul etmiyormuş gibi...

olan çatışmalar (en azından kısmen) komutanların takım arkadaşlarına emir vermekteki yeteneklerine bağlı olacak. Valve'ın önemli isimlerinden Gabe Newell, "Bazı oyuncular savaşın bu komutanlık kısmını gerçekten çok seviyorlar" diyor. "Komutanlar her şeyi görmenize ve sonra da savaşı lehinize çevirebilecek (ya da duruma göre bütün adamlarınızın harcanmasına yol açabilecek) kararlar vermenize imkan sağlayacak."

Yeni bir sınıf da ninjalar olacak. Bunların savaş alanında görülmeden ilerlemelerine yarayan gizlenme yetenekleri bulunacak. Ninjalar düşmanın dibine kadar sokulup sessizce arkadan vurabiliyorlar. Ayrıca iplere ve tahtalara elle tırmanmak gibi akrobatik hareketlere yapabilmek için gerekli yeteneklere de sahipler, böylece haritanın hemen her yerine ulaşmaları serbest sayılabilir.

Savaşlardaki bir yenilik de, oldukça önemli bir konuma sahip olan silahşörler ve cephaneciler olacak. Silahşörler ağır makineli tüfeklerle düşmana kurşun yağdırabilirler ve bunu tek başlarına yaparlar. Ancak eğer takım arkadaşlarından biri yanına çömelip de cephaneci olarak çalışmak yoluyla yardım ederse, silahşör çok daha hızlı ve isabetli atışlar yapabilir. İki kişilik bu silah ekibi tam bir katliam için en uygun birimlerden biri olabilir. (Üstelik illa iki adam olması da gerekmiyor, oyunda bayan askerler de bulunacak.)

Valve, yeni savaş senaryolarının tasarımı üzerinde çok uğraşıyor ve *Team Fortress 2*'yi mümkün olduğunca oynanabilir bir oyun yapmaya çalışıyor. *Er Ryan'ı Kurtarmak* filminin hayranları, Omaha Plajı çıkarmasının PC'deki versiyonunu görmek istiyorlarsa bu oyunu kaçırmasınlar (oyun İkinci Dünya Savaşı sırasında geçiyor). Plaj saldırısı senaryosunda, takviye birliklerinden biri siperlere gizlenmiş ve karşılarında oldukça geniş atış menziline sahip makineli tüfek yuvaları bulunuyor. Saldıran takım oyuna çıkarma gemisinde başlıyor. Gemiler plaja ulaştıkları zaman rampaları iniyor ve ortalık bir anda cehenneme dönüyor. Saldıranlar, bir ölüm arenasına dönen plajı tamamen temizlemek, makineli yuvalarını ortadan kaldırmak ve savunma siperlerini delmek zorundalar. Yukarılarda bulunan dürbünlü tüfekçiler de saldıran tarafın işini zorlaştırıyor. Makineli yuvalarını temizlemek için içlerine bomba atabilir ya da içerideki zavallı askerleri lav silahınızla bir güzel pişirebilirsiniz. Oyunda oldukça sert sahnelere hazırlıklı olun.

Göze batan başka bir senaryoda da bir hava saldırısı işleniyor. Saldıran taraf oyuna havada başlıyor ve paraşütlerle aşağıya atlıyor. Savunan taraf ise aşağıya inen paraşütleri daha havadayken vurma imkanına sahip. Saldıranların yere sağ salim inebildiklerini varsayarsak paraşütlerini hemen toparlayıp saldırıya katılmak zorundalar. Newell, *Team Fortress Classic*'in Hunted bölümünü sevenler için birkaç Hunted haritası daha hazırladıkları müjdesini de verdi. (*PC Gamer* olarak, faşist "El Presidente" ile ilgili olan Hunted senaryosunu diğer hepsinden daha fazla oynuyoruz.)

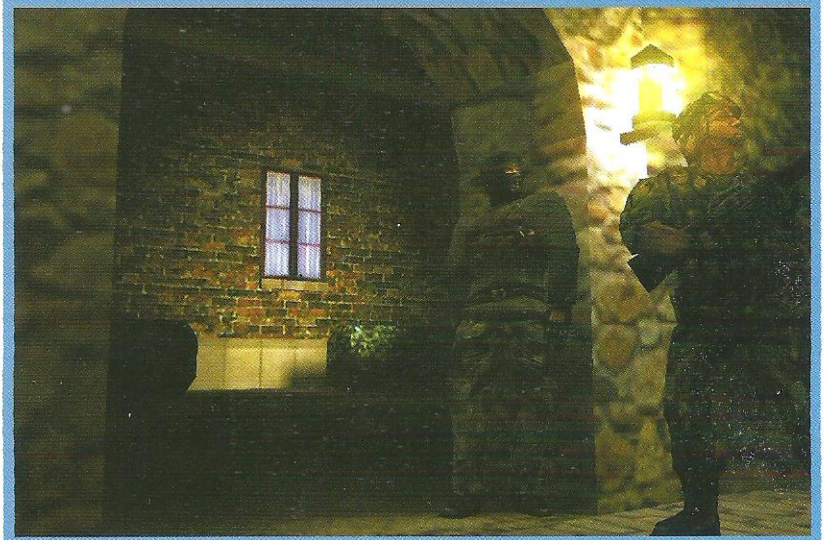
Team Fortress 2, Intel'in Multi-Resolution Mesh teknolojisinin denendiği bir test ortamı olarak da yakından izlenecek. 3D ölçekleme konusunda gittikçe daha popüler bir yöntem haline gelen MRM, farklı güçte bilgisayarda bile sağlam ve yüksek bir oyun hızı sağlayabiliyor. Motor bunu, oyuncunun dikkatini öncelikli olarak yöneltmediği modellerin çokgen sayısını azaltarak beceriyor. Görüntünün dışında kalan ya da çok uzakta olan nesnelerin ayrıntı seviyesi otomatik olarak azaltılıyor ve tasarruf edilen bu çokgenler ön plandaki daha ayrıntılı nesnelere kullanılıyor. En azından teoride bu böyle. *Team Fortress 2* ve diğer MRM tabanlı oyunlar piyasada kendilerini henüz göstermedikleri için halen büyük ölçüde denenmemiş bir teknik olarak görünüyor.

Team Fortress 2 hiç şüphesiz 2000 yılının en heyecanla beklenen oyunlarından biri. Devrim yaratacak bir first-person shooter ve takım tabanlı taktik simulasyonu türü karışımı bekliyoruz.

"Komutanlar her şeyi görmenize ve sonra da savaşı lehinize çevirebilecek (ya da duruma göre bütün adamlarınızın harcanmasına yol açabilecek) kararlar vermenize imkan sağlayacak."

GABE NEWELL, VALVE SOFTWARE KURUCUSU GENEL MÜDÜRÜ

Suikastçiler düşman saflarına gizlice dalarak sessiz bir cinayet işleyebilirler. The Hunted gibi senaryolarda bu özel tim elemanları, bodyguard'ların en korkunç kabusu olacaklar.



DEUS EX İÇİN, SAYFA 50'YE GEÇİN

DEUS EX

ION Storm'un bizi komplolarla dolu yeraltı dünyasında sinsi bir yolculuğa çıkaran bu yeni oyununda, roleplaying ile 3D aksiyon buluşuyor.

Her şey gerçekmiş. Evet... O karanlık yeraltı dünyasındaki delilerin ve kaçıkların bütün o paranoyak sayıklamaları gerçekmiş. Baştan beri doğruyu söylüyorlarmış.

Birileri gerçekten de bizi izliyor. Yeni Dünya Düzeni, çok uluslu ordular ve kapkara helikopterleriyle kontrolü ele geçirmeye hazır. The Federal Emergency Management Agency, ülke çapında olağanüstü hal ilan etmek ve insanları köleleştirmek için yapılan şeytanca planları örtbas etmek için bulunuyor.

Tasarım dehası Warren Spector'ın merakla beklenen first-person roleplaying oyunu *Deus Ex*' in hikayesi, üretilen bütün komplo teorilerinin tamamen doğru olduğunun anlaşılmasıyla başlıyor (sadece sonradan anlaşılacağı üzere uzaylılar ve UFO'lar dışında; bu konuya az sonra değineceğiz). Sizin göreviniz de bu garip ve ölümcül komplolar ağında dolaşarak olayın perde arkasındakileri açığa çıkarmak. Bu kovalamaca, gelecek senenin en heyecanlı bilgisayar oyunlarından biri olacak gibi görünüyor. Austin, Texas'taki ofisinde büyük bir polisiye olaylar arşivi toplamış olan Spector, "Sonsuz gibi görünen bir paranoya edebiyatı yaptık" diye konuşuyor. "Bazen gazetede gördüğüm bir yazıya göz atıyoruz ve *Deus Ex*'te işlediğimiz türden bir teorinin daha gerçeğe dönüşmüş olduğunu görüyoruz."

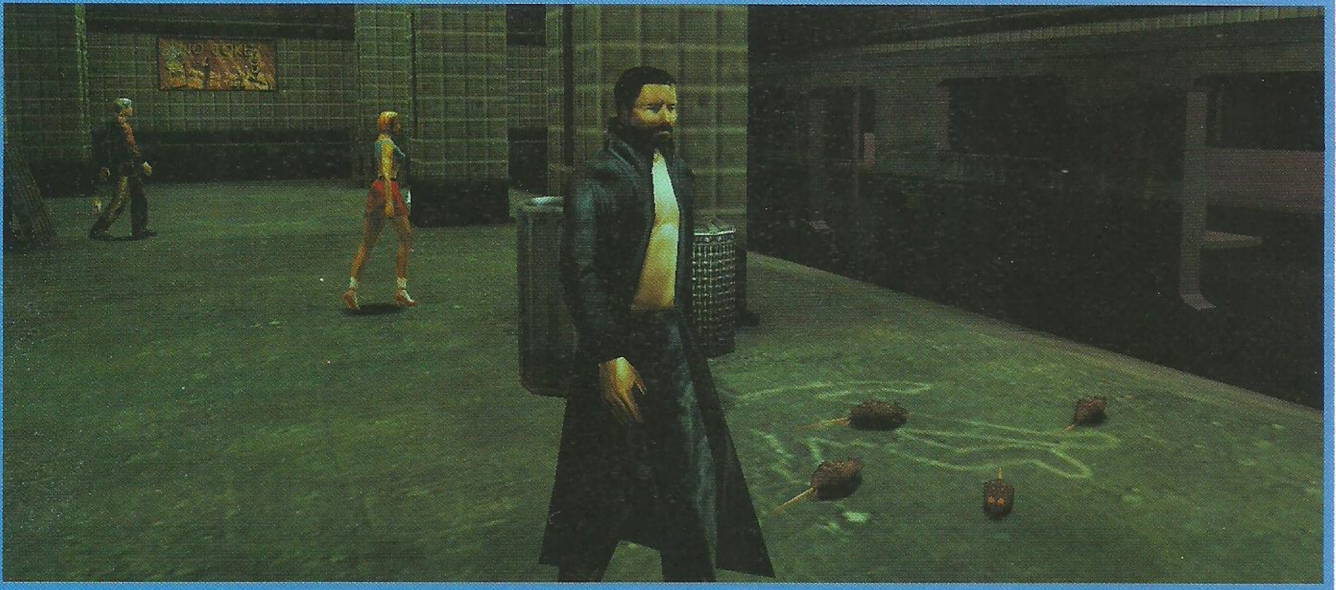
Bunlara bir örnek olarak nanoteknolojideki yeni bir gelişme sayesinde moleküler boyutta makinelerin yapılıp insan vücuduna yerleştirilmesine bir adım daha yaklaşılmasını gösteriyor. Spector, *Deus Ex*'teki olaylar zincirine nanoteknolojiyi de eklemiş ve topladığı her gazete yazısıyla oyundaki paranoyak bilim kurgu hikayelerinin gerçekliğe daha da yaklaşmasından çok etkilenmiş görünüyor.

Deus Ex'te, görevi belli başlı teröristleri gözlem altında tutmak olan United Nations Anti-Terrorist Coalition (UNATCO) adlı karanlık bir Birleşmiş Milletler organizasyonuna yeni katılan bir ajan rolünü alıyorsunuz. Kendinizi bir anda yalanlar ve entrikalarla dolu karmaşık bir ağın içinde buluyorsunuz. İlk göreviniz bir uyuşturucu baskını oluyor ve kafanızda şu "anti-terörist" kuruluşun gerçek amacı hakkında soru işaretleri oluşuyor. Çok geçmeden üslerinizin hiç de göründükleri gibi insanlar olmadıklarını anlıyorsunuz. Elde ettiğiniz ipuçlarını takip ettikçe uluslararası destekten güç alan korkunç bir oluşumun asıl amacından sa-



Dev gibi ölüm makinelerinin olmadığı bir gelecek düşünebiliyor musunuz? Yeni Dünya Düzeni ordusu, kötü emellerine ulaşmak için oldukça sıkı donanmış.

Evet, bunlar futbol topu büyüklüğündeki fareler. Burası da New York metrosu olmalı. *Deus Ex*'te birçok tehlikeli şehre gideceksiniz.



parak insanlığı esir etmek gibi planlar kurduğunu daha iyi görüyorsunuz.

Oyun first-person perspektifinden oynanıyor ve Unreal motorunun oldukça geliştirilmiş bir versiyonunu kullanıyor. Şimdi "Peki bunu bir roleplaying oyunu yapan ne?" diye sorabilirsiniz. Karakterinizin gelişimine ve özelleştirilmesine önem verilmiş; özellikle de yeni yetenekler kazanıp eskilerini geliştirmeniz ve biyonik, nanoteknolojik ve doğaüstü güçler kazanmanız gibi. Dahası, Spector *Deus Ex*'in her oyuncunun tercih ettiği tarzda oynanabileceğinden emin olmak için çok sıkı çalışıyor. "Eğer kapıyı yıkıp etrafı kurşuna boğan adam olmak istiyorsanız, bu yolla kazanmanız mümkün olacak" diyor. "Ama havalandırma boşluklarından gizlice sıvışarak işleri daha da kolay halledebilirsiniz."

Farklı gelişimler sonucunda karakterler arasında farklı etkileşimler de oluşacak. Robot kolları ya da metal dedektörü gözleri olan bu "gelişmiş" insanlar *Deus Ex*'in dünyasında ikinci sınıf vatandaş muamelesi görüyorlar. Sizin karakteriniz de gelişmiş nanoteknolojik insan türünün ilk örneklerinden biri; kan dolaşımı sisteminde onu ortalama askerlerden daha güçlü, hızlı ve dayanıklı yapan mikroskopik makineler bulunuyor.

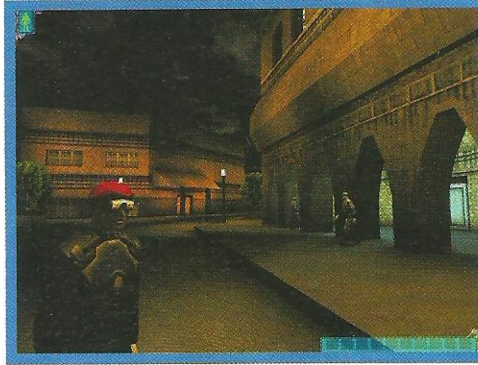
Projenin yardımcı yöneticisi Chris Norden, oyun için planlanan çok etkileyici ve gerçekçi efektleri elde etmek üzere *Unreal* motorunun değiştirilmesi işiyle uğraşıyor. Mesela buz odasında ilerlerken asılı duran etlere sürtünürseniz sallanacaklar. Vantilatörleri yerlerinden söküp havalandırma boşluklarına girebilecek, çekmeceleri açıp kapatabileceksiniz. "*Unreal* motoru kareler üzerine kurulu bir animasyon sistemi kullanıyor" diyor Norden. "Bu yüzden *Deus Ex*'te kullanacağımız daha kaliteli animasyonlar için bazı geliştirmeler tasarlayıp programlamakla oldukça zaman harcamam gerekti. Şu anda bir iskelet animasyonu sistemine gerek bile duymadan kafanın, kolların, gözlerin ve dudakların aynı anda birbirinden bağımsız hareket edebilmelerini sağlayabiliyoruz."

İleri gelen tasarımcılardan biri olan Harvey Smith de karakterlerin birbirlerine verdikleri tepkileri çok daha gerçekçi kılacak olan karmaşık yüz ifadelerine ve ses etkileşimine dikkat çekiyor. "Genel olarak ağız hareketleri ve ifadeler olaya bambaşka bir gerçeklik boyutu katar" diyor. "Artırılan bu gerçekçilik, oyuncuya yalnızca oyun oynadığını unutturur; burada asıl amaç, oyuncunun gerçekten de biriyle konuşuyormuş gibi hissetmesini sağlamaktır."

Görsel sunumlarda asıl önem küçük ve çok etkileşimli mekanlara verilecek. Şu an piyasadaki birçok RPG'de olduğu gibi dev mekanlar değil, tam tersine *Deus Ex*'te 15 civarında küçük mekan



Gerçek dünyadan alınma şehirler, *Deus Ex*'teki gizli kapaklı planlara yataklık ediyor. Örneğin Paris geceleri oldukça tehlikeli bir hal alabilir.



Deus Ex'in atmosferinde olumsuzluklar vurgulanırken işin olumlu tarafları yok ediliyor. Hiçbir şeyin göründüğü gibi olmadığı karanlık ve umutsuz bir dünya...

bulunacak. Paris, New York ve Singapur gibi mekanlar öyle çok büyük olmayacak; ancak düzinelerce etkileşimli unsur içerecek.

"Geçmesi bir gün süren uçsuz bucaksız ortamları sevmiyorum. Bence onlar bir özellikten çok birer hata" diyor Spector. "Ben daha çok 10 ya da 15 tane karmaşık ve gerçekten ilginç mekanı tercih ediyorum. Bu yerlere her dönüşünüzde yeni şeylerle karşılaşmanız mümkün olacak."

Warren Spector, oyunculara her zaman için beklediklerinden fazlasını vermiş bir isim. *System Shock* ve *Ultima Underworld* gibi oyunların yaratılmasında emeği geçen, üstüne üstlük ofisinin duvarında Chow-Yun Fat'in elinde silahlarla bir posterini tutan biri olarak kendisine güveniyoruz.

> "Geçmesi bir gün süren uçsuz bucaksız ortamları sevmiyorum. Bence onlar bir özellikten çok birer hata. Ben daha çok 10 ya da 15 karmaşık ve gerçekten ilginç mekanı tercih ediyorum. Bu yerlere her dönüşünüzde yeni şeylerle karşılaşmanız mümkün olacak."
>
> WARREN SPECTOR, BAŞ TASARIMCI

KOMPLOCUNUN KÖŞESİ

Eğer gerçekten birileri peşinizdeyse sizinkine paranoya denemez. *Deus Ex*'te ele alınan paranoyak komplo teorilerine birkaç örnek:

BAŞKANIN KURUMU FESHETME YETKİSİ VARDIR

Aslında bu bir teoriden çok, açıkça ortada olan bir gerçek. Roosevelt, rutin hakları ve imtiyazları askıya almak için kendi kurallarını getirmişti. Warren Spector'ın da dediği gibi hükümetin nasıl askıya alınacağı hakkında ayrıntılı belgeler bulunmasına karşın, normal demokrasinin tekrar nasıl yerine getirileceği hakkında tek bir cümle yoktur.

FEMA'DAKİLER BİR AVUÇ SERSERİDİR

Ulusal felaketlerle baş etmemizi sağlayan küçük ve düzgün bir kuruluş sandığımız The Federal Emergency Management Agency (FEMA), aslında vergi veren Amerikan vatandaşlarını köleleştirme planları için bir maske. Başkan, olağanüstü hal ilan ettiği zaman ülke çapındaki insanları hapsetmek için dev bir "karantina hücreleri" zinciri kurmakla uğraşıyor.

BİRLEŞMİŞ MİLLETLER, ŞEYTANİ BİR YENİ DÜNYA DÜZENİ KURMA PLANLARI PEŞİNDEDİR

Birleşmiş Milletler, İkinci Dünya Savaşı sonrasında varılan gizli anlaşmalar sonucunda kurulmuş ve Yeni Dünya Düzeni hazır olduğunda tüm dünyada kontrolü ele geçirecek olan bir kuruluştur. Her ülkede istediği gibi davranabilen uluslar arası bir ordunun da desteğiyle, Birleşmiş Milletler bir gün iştirakçilerinin elindeki gücü alıp Shadow Master'lara verecek ve Yeni Dünya Düzeni'nin kurulması için temel oluşturacak.

PEKİ YA... UZAYLILAR?

Öyle bir şey yok. Hepsi aldatmaca. Dünya hükümetlerinin insanların dikkatini gerçekten olup bitenlerden uzağa çekmek için başvurdukları (ve herkesin yuttuğu) ucuz bir numara.

ALONE IN THE DARK 4 İÇİN SAYFA 52'YE GEÇİN

ALONE IN THE DARK 4

PC'deki en tüyler ürpertici oyun serisi, en son teknolojiyle yeniden karşınıza çıkıyor. Korkmaya hazır mısınız?



Edward Carnby, normalin dışında tüyler ürpertici bir maceraya her zaman hazır olan bir fırlama. *Alon in the Dark 4*, onu kötülükle dolu bir adadaki malikaneye götürecek.

CapCom'un *Resident Evil* adlı aksiyon/macera oyunu PlayStation'da da bir hit olduğundan beri rakip geliştiriciler de korku oyunları yapmak için kolları sıvadılar ve sinema görüntüleriyle süslenmiş ürkütücü bir oynanış sağlamak için ellerinden geleni yaptılar. Ancak korku oyunu alt türü konsol makinelerinde patlama yapmasına rağmen PC oyuncuları *Flesh Feast* gibi özenti oyunlarla ya da *Resident Evil* taklitleriyle yetinmek zorunda kaldılar.

Ancak birçok insan, CapCom daha *Resident Evil*'ın hayalini bile kurmazken *Alone in the Dark* serisinin "third-person perspektifli korku oyunu" türünün öncülüğünü yaptığını pek bilmez. Şimdi ise *Alone in the Dark* üçlemesinin bütün oyunları klasik olarak kabul ediliyor; hem eleştirmenlerden bir sürü övgü toplamış, hem de oldukça iyi satmışlardı. Her sahnede bir dehşet atmosferi vardı; kamera karanlık odalardan ve ürkütücü koridorlardan süzüldükçe önünüze her an her şeyin çıkabileceğini hissederdiniz. Yalnızca *Resident Evil*'da değil, aynı zamanda *Tomb Raider*'da da bu oyunlardan etkilenmeler (ve hatta alıntılar) göze çarpar.

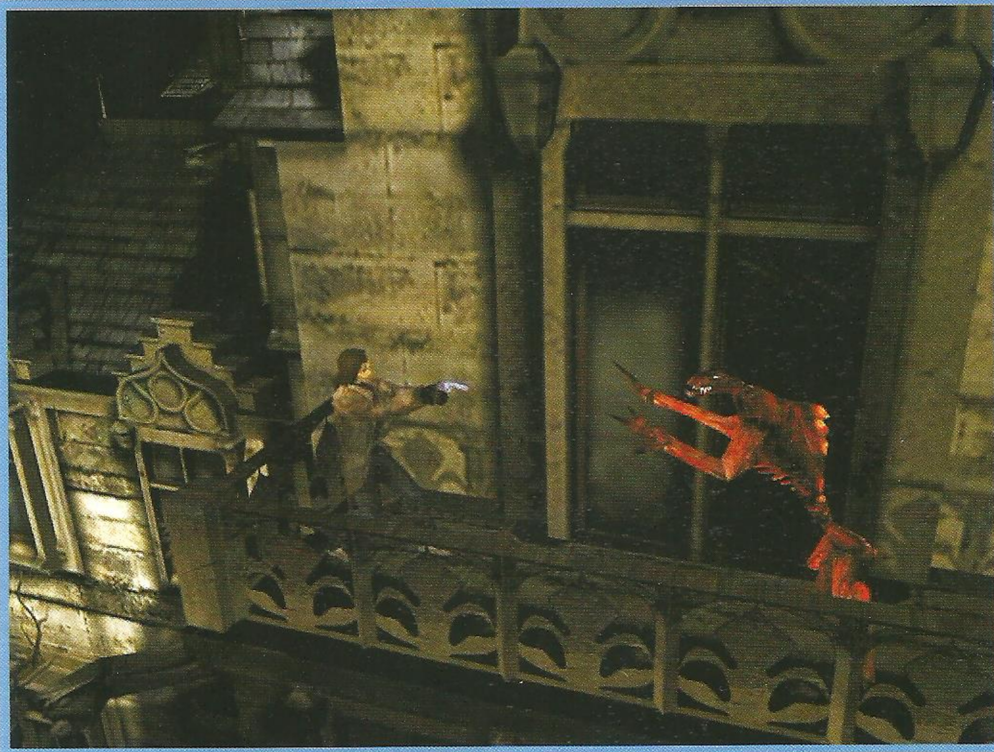
Bu serinin ne kadar büyük yenilikler getirdiğini ancak geçmişe bakarak anlayabiliriz. Üçleme, gücünü yalnızca sinema tarzındaki korkutucu sunumundan almıyordu; bunun yanında hikayeler de çok heyecanlı ve son derece gerilimliydi. Orijinal oyunda korkunç bir eve girerek bir intihar olayını araştırmanız gerekiyordu ve sonra da olaylar hayal bile edemeyeceğiniz şekilde gelişiyordu. Oyunun devamında da yine heyecanlı bir konu vardı; kaçırılmış bir çocuğu hayalet korsan gemisinden kurtarmaya çalışıyordunuz. Üçüncü oyunda ise kendimizi Eski Batı'nın hayalet şehirlerinden birinin kalıntılarında bulmuştuk. Her üç oyun da Ortaçağ'da geçtiği için hepsinde de çok güzel bir görsel sunum bulunuyordu.

Şimdi ise çok uzun bir aradan sonra *Resident Evil*'ı mümkün kılan bu seri, dördüncü oyununu doğurmaya hazırlanıyor. Yeni bir *Alone in the Dark* oyununun yolda olduğundan çok az kişinin haberi olmuştu; çünkü geliştirme süreci bir yıldır Infogrames'ın Fransa'daki merkezinde yürütülüyordu ve burası da medyanın ilgisinden oldukça uzak bir yerdi. Baş tasarımcı Francois Lourdin "Mümkün olan en iyi sesleri ve hızlandırılmış grafik donanımını kullanarak insanı içine alan bir oyun dünyası yaratacağız ve bunlara ek olarak



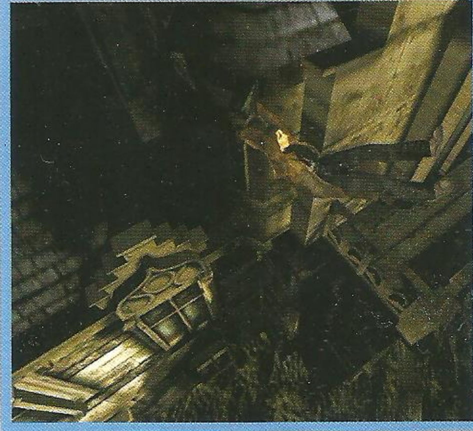


Hmm, acaba bu malikane daha korkunç olabilir miydi? Bu ürkütücü manzara, dünyaya saçılmak için pusuda bekleyen karanlık bir gücü içinde barındırıyor.



"Oyuncular **Alone in the Dark 4**'te hiçbir zaman güvende olmayacaklar. Bu adam sizin arkadaşınız mı? Gerçekten emin misiniz? Işığı açın ve... aman Tanrım, kanıyor! Dışarı çıkmak için şu kapıyı açmak lazım. Hayıır, tuzakmış!"

FRANCOIS LOURDIN, BAŞ TASARIMCI



Serinin geleneksel macera unsurları ihmal edilmese de, bu kez oyuncular aksiyon kısmının daha ağır bastığını hissedecekler. Balkonlardan atlamak ve cehennemden fırlayıp çıkmış yaratıkları patlatmak, Bay Carnby'nin öncelikli görevi olacak.

oyuncu dışında çok gerçekçi karakterlerimiz de olacak" diyor.

Son *Alone in the Dark*'tan bu yana teknolojideki büyük ilerlemeler sayesinde Lourdin ve ekibi, daha önceki oyunlarda hayal bile edilemeyen bir görsel atmosfer yaratabilecekler. Serinin bütün oyunları üç boyutlu olmasına rağmen, 3D hızlandırma ilk kez bu dördüncüsünde tam anlamıyla kullanılacak. Lourdin aynı zamanda dinamik aydınlatmaları da sonuna kadar kullanacak ve oyuna derinlik hissi verecek olan real-time gölgeleri bu şekilde elde edecek.

Oyunda değişmeyen şeylerden biri de amacına normalin dışında yollarla ulaşmaktaki uzmanlığı geçmişte kendisine oldukça sorun yaşatmış olan özel dedektif Edward Carnby'nin varlığı. Ancak oyuncular yalnızca Carnby ile sınırlı kalmayacaklar. Orijinal *Alone in the Dark*'ı hatırlayanlar, oyunun bir kadın karakterle de oynanabildiğini bilirler. Lourdin, *Alone in the Dark 4*'te bu "alternatif ana karakter" kavramını tekrar kullanacağını söylüyor. Şimdilik bu karakterler bir sır gibi saklansa da Lourdin'in dediğine göre bunların sayısı oldukça fazla olacak. Bunların her biri değişik oynanış stilleri anlamına da gelebilir. Oyunun konusu hakkında pek açıklama yapılmıyor; fakat biz az da olsa bilgi edinebildik. "İnsanlar ve çok eski yaratıklar arasında uzun zamandır unutulmuş bir anlaşma açığa çıkarılıyor" diyor Lourdin. "California sahillerine yakın bir adada bulunan eski bir malikane, korkunç planları olan karanlık bir ordunun ana karargahı."

Şeytanla dans etmekle ilgili şu atasözü nasıldı?.. *Alone in the Dark 4*'ün temel unsurlarından biri de hiçbir şeyin tam olarak belli olmaması. Hiçbir olay siyah ya da beyaz olarak ayrılamıyor, her şey gri tonlarında. Amaçlar her zaman şüpheli, belirtiler her zaman saklı. "Oyuncular *Alone in the Dark 4*'te hiçbir zaman güvende olmayacaklar" diyor Lourdin. "Bu adam sizin arkadaşınız mı? Gerçekten emin misiniz?"

Lourdin, en son teknolojinin bütün olanaklarından yararlansa da eski sevilen oyunlara ana hatlarıyla bağlı kalmayı planlıyor. *Alone in the Dark* serisini her zaman için çok popüler yapan şeylerin başında çevre etkileşiminin çok ileri düzeyde olması gelmiştir. Yeni oyunda da böyle olacak ve yüzlerce etkileşimli eşya bulunacak. Oyunun aksiyon kısmı eskisinden daha çok vurgulanacakmış gibi görünse de (temellerini *Resident Evil* ve *Tomb Raider* gibi oyunların aksiyon anlayışından alacak), temel bilmece çözme unsuru da ihmal edilmeyecek. Bu serideki oyunları yalnız başımıza (ışık açık olsun ya da olmasın) oynamamızı güçleştiren beklenmedik olayların verdiği dehşetten de hiçbir ödün verilmeyecek. Lourdin oyunun nasıl bir his vereceğini şöyle açıklamaya çalışıyor: "Ah! Yanağınıza değen o şey de neydi? Işığı açın ve... aman Tanrım, kanıyor! Dışarı çıkmak için şu kapıyı açmak lazım. Hayıır, tuzakmış!"

İşte bu bizim bildiğimiz ve sevdiğimiz *Alone in the Dark*'a benziyor.

HEAVY METAL: F.A.K.K.2 İÇİN SAYFA 54'E GEÇİN

HEAVY METAL: F.A.K.K. 2

Uzaylıları, güzel kadınları, BFG'leri ve Ninja Kaplumbağalar'ın yaratıcısını buluşturan şey ne olabilir? Tabii ki Heavy Metal filminin devamı olarak hazırlanan muhteşem bir bilgisayar oyunu...



Julie Strain, erotik film izleyicilerinin gözlerini yuvalarından fırlatmasıyla tanınan bir bomba. Şimdi ise *F.A.K.K.2* için modellik yapıyor.

1980'de *Heavy Metal* adlı ünlü underground dergi, tamamen animasyonlu bir film haline getirilmişti. *Heavy Metal,* içerdiği müstehcen hikayeler ve halüsinasyon yaratıcı uyuşturucuların da etkisiyle çizgi roman ve bilim kurgu piyasasında çok tutulmuştu. Film de bundan farklı değildi, bütün seslendirmeler ünlü yıldızlar tarafından yapılmıştı ve çok geçmeden alternatif piyasada hit olmuştu.

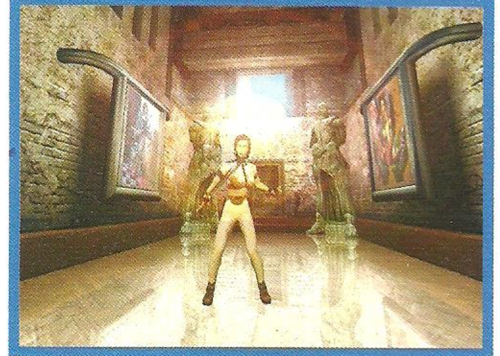
90'lara geldiğimizde ise ortaya Teenage Mutant Ninja Turtles (bizdeki Ninja Kaplumbağalar) ile büyük bir servet elde eden Kevin Eastman çıktı. Eastman, kaplumbağaları geride bıraktıktan sonra Tundra Publishing'i kurarak çizgi roman yayıncılığına soyundu. Bu şirket kendisine oldukça pahalıya patlamasına rağmen *Melting Pot* adlı karanlık ve vahşi bir Eastman çizgi romanının doğmasına imkan sağladı.

Sonuçta da Eastman yaratıcılığını film dünyasında kullanmaya karar verdi ve Heavy Metal'ın haklarını satın aldı. Vakit kaybetmeden Melting Pot'un garip evreninde geçen ve başrolünde ekranları ateşe verecek gözüpek bir kadın karakter bulunan yeni bir animasyon filminin hazırlanmasına girişti. Bu karakteri bulmak için Eastman'ın fazla araştırmasına gerek yoktu; çünkü erotik film yıldızı olan eşi Julie Strain, F.A.K.K.2 adıyla bilinen süper savaşçı olarak modellik yapmak için biçilmiş kaftandı.

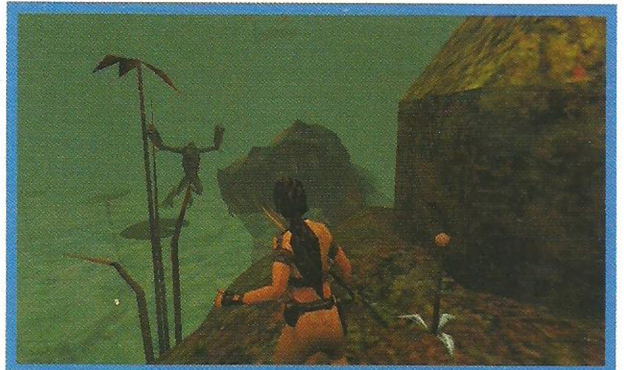
Gathering of Developers için Ritual Entertainment tarafından geliştirilmekte olan *Heavy Metal: F.A.K.K.2,* bu yılın sonlarına doğru gösterime girmesi planlanan yeni filmin devamı niteliğini taşıyacak. Ritual Entertainment, Eastman'ın ve çizer arkadaşı Simon Bisley'nin filmde işledikleri hikayeye sıkı sıkıya bağlı kalmaktansa *Heavy Metal*'ın sınırsız garipliğinin de yardımıyla tamamen kendi yaratacağı bir proje ortaya çıkaracak.

Ritual'ın kurucu üyesi Robert Atkins (kartvizitinde işi olarak Bad Motherf**ker yazıyor!) "Kevin Eastman bir çizer ve bizim de çizer olduğumuzu biliyor" diyor. "Bu yüzden kendi yarattığı dünya içinde istediğimiz yere gitmemize imkan veren bir çalışma atmosferi sağladı. İnsanların bu yolla mükemmel bir iş çıkaracaklarının farkında." Yani Ritual, neredeyse her şeyin serbest olduğu bir mekanda hayalgücünün sınırlarını zorlayacak. *Heavy Metal* dergisinin hayranlarının da doğrulayacakları üzere, bu dünyadaki hikayelerde sınırlama getiren hiçbir tabu yoktur. "Seks, uyuşturucu, yoğun şiddet... *Heavy Metal*'da bunların hepsi bulunuyor" diyor Atkins. "Bu oyunun çok sert tepkiler alacağını şimdiden görebiliyoruz."

Hikaye şu: Gith adlı kana susamış bir tanrı, zaten karmaşık olan bir gezegeni iyice kaosa sü-



Yansıtıcı yüzeyler real-time olarak kendini gösterecek. Bu, *Quake III* motorunun lisansına sahip olmanın getirdiği avantajlardan yalnızca biri.



Bataklıklara hoşgeldiniz. Yoğun sis tabakasının arasından size saldıran bu yaratık, sudaki katil balıkların yanında solda sıfır kalır.

rüklemek üzere. Bu dünyada ölmek için binlerce yol var, hepsi de birbirinden iğrenç ve beklenmedik şeyler. İnsanın karşılaşabileceği gariplikleri sonu yok. Örnek mi istiyorsunuz? Ağızlarında koskoca joint'ler bulunan dev gibi fare-insan karışımı yaratıklar, bataklıklardan fırlayan muazzam katil balıklar, suçiçeği yüzünden paramparça olmuş kollarını ve bacaklarını kopararak yerlerine sibernetik olanlarını takanlar...



Bu delirmiş dünyaya F.A.K.K.2 adlı korkusuz bir savaşçı ayak basıyor ve Gith ile onun yaratıklarının gelişini durdurmaya çalışıyor. Bu kadın, veba salgını yüzünden insan etinin yerini hızla sibernetik organların almakta olduğu bir yerde tek insan olarak kalıyor ve kendini aşağılık olarak görülen "yumuşak makineler" sınıfının bir üyesi olarak buluyor. Ama bu yumuşak makine ne yapması gerektiğini çok iyi biliyor. Kahramanımız, hikayenin başında tanrı "adayı" Lord Tyler'ı yok etmiş ve Eden adlı barışçı bir sığınak kurmuş durumda. Kötü tanrı Gith, galaksinin diğer köşesinden gemisiyle yaklaşırken, öncü birliklerine de F.A.K.K.2'yi hedef alıp suikast düzenlemelerini emretmiş.

Heavy Metal'ın dünyası pek hoş olmayabilir; ama oyun çok hoş olacak. Ritual, *Quake III* motorunda büyük değişiklikler yapmış; eğimli ve yansıtıcı yüzeyler, hacimsel sis efektleri (korkunç bataklık bölümlerinde kullanılacak) ve iyi bir hız elde etmeye yarayan ölçeklenebilir render teknikleri sonuna kadar kullanılıyor. TIKI adlı modelleme sistemi ise sanatçıların sürekli yeni ve değişik donanımlı düşmanlar yaratmak üzere modellerinden parça ekleyip çıkarmalarına izin veriyor.

Savaş sistemi, third-person perspektifli bir aksiyon/macera oyunundan pek beklemediğimiz bir tarzda olacak. Kılıç esasına dayanan savaşlarda, hem saldırı hem de savunma hareketlerini aynı anda yapabileceksiniz. Mesela F.A.K.K.2 bir kılıç darbesini kendi kılıcıyla savuşturduktan hemen sonra hızla dönerek sert bir hareketle rakibinin kafasını uçurabilecek. Bir konsol oyununa benzer şekilde savunma ve saldırı hareketlerini birlikte kullanmanız gerekecek. Havada uçuşan kollara bacaklara, kafalara ve oldukça kanlı dövüşlere hazır olmalısınız; çünkü bu oyunda kesinlikle insaf olmayacak!

Oyunun kanlı olduğu kadar "kafa çalıştırıcı" olması için de özellikle emek harcanıyor. Atkins'in MORPHEUS adını verdiği özel bir scripting sistemi sayesinde oyuncular çevreyle ve hikayedeki diğer karakterlerle etkileşim içine girecekler. NPC'lerle olan konuşmalar eskisi gibi sinir bozucu bir şekilde tekrarlanıp durmayacak. Oyunun yapay zekası sayesinde NPC'lerle yaptığınız konuşmalar hiçbir zaman birbirinin aynısı olmayacak. Bütün karakterlerin dudak hareketleri konuşmalarına aynen uyacak ve konuşma pencerelerini okumak için ara vermek zorunda kalmayacaksınız.

Quake III motorunda yapılan ince ayarlar sayesinde eğri yüzeyler gerçek zamanda hareket edebilecek. Elde edilen efektler en az Julie Strain kadar lezzetli görünüyor!

Heavy Metal: F.A.K.K.2'yi güzelleştiren özelliklerden biri de kadın kahramana gösterilen özen. Bu karakterin modellemesi ve seslendirmesi tamamen Julie Strain tarafından yapılmış. Oyunseverlerin gerçekten deli olacakları türden bir kahraman: İri göğüslü, kavgacı ve tam bir afet. Ayrıca mezarlıkların arasında gizlice ilerlemek zorunda kalan malum kadın kahramanımıza da benzemiyor, başı belaya girdiğinde kılıç kullanmadaki ustalığı ve jimnastik yetenekleri sayesinde tam bir ölüm makinesine dönüşebiliyor.

SiN ile kendini ispat eden Ritual ekibi, bütün enerjisini "kabul edilebilir içerik" konusunda sınırlaması olmayan bir projeye yöneltme şansını elde ettiği için çok heyecanlı. *Heavy Metal: F.A.K.K.2* yalnızca yetişkinlere yönelik bir oyun olacak; vahşet, çıplaklık, küfür, uyuşturucu kullanımı ve genel bir ahlaksızlık görülecek. Atkins şöyle diyor: "Gerçekten de yalnızca hayalgücümüzle sınırlıyız. Eastman ilk yaptıklarımıza şöyle bir göz attıktan sonra filminin devamını yapmış olduğumuzu söyledi. Bunu duymak bizi çok memnun etti."



Heavy Metal: F.A.K.K.2'deki ortamların hazırlanmasında yaratıcılığın sınırı yok. Ritual'a göre tasarımlar ne kadar garip olursa o kadar iyi...

"Seks, uyuşturucu, yoğun şiddet... Heavy Metal'da bunların hepsi bulunuyor. Bu oyunun çok sert tepkiler alacağını şimdiden görebiliyoruz."

ROBERT ATKINS, RITUAL ENTERTAINMENT KURUCU ÜYESİ

SOVEREIGN İÇİN SAYFA 56'YA GEÇİN

SOVEREIGN

EverQuest'in yaratıcıları bir kez daha kalıpların dışına çıkıyor. Bu sefer de dünyanın ilk multi-player real-time strateji oyunuyla karşımızdalar.



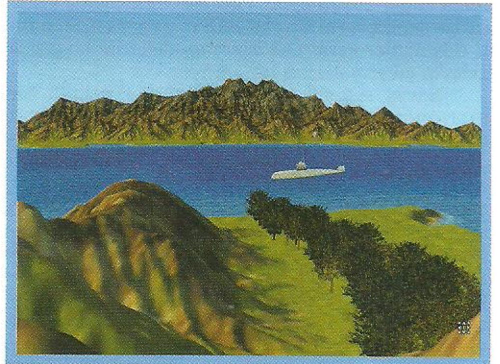
Oyunun son versiyonunda, bu uçak gemisinde kalkış için sıraya girmiş avcı uçaklarını tek tek görmeniz mümkün olacak.

Birçok oyun geliştiricisi için belli bir türde çok popüler bir online oyun yaratmak yeterli olabilir. Ortalama bir ekip, bir sonraki projesi olarak bir eklenti ya da senaryo diski hazırlamayı seçebilir. Ancak Verant Interactive böyle yapmıyor. Sony'nin 989 Studios şirketi için hazırladığı *EverQuest* ile online roleplaying oyunlarında çıtayı yükselten takım, şimdi de yön değiştirip çok geniş ölçekli multi-player oyun kavramını bu kez de başka bir popüler (ancak oldukça farklı) türe uygulamayı deneyecek: Real-time strateji. Böylesine iddialı bir projenin yürütülmesi ve bu denli radikal bir değişim, Verant'ın başkanı John Smedley'nin amacına da uygun. "Her bir tür için çok geniş ölçekli bir multi-player oyun yaratmak istiyoruz" diyor.

Sovereign'de 500'e kadar oyuncu (ya da en az 4 oyuncu) aynı anda aynı oyunda mücadele edebilecekler. Bunu becermek için Verant, şimdiye kadar hiçbir oyun geliştiricisinin karşılaşmadığı tasarım sorunlarına çözüm bulmak zorunda kaldı. Örneğin 500 kişinin aynı anda kendi imparatorluklarını kurmaya kalkışmaları için oyunun oldukça geniş bir dünyası olması lazımdı. Bu da, geleneksel real-time oyunlardaki düz coğrafya mantığı kullanıldığı takdirde istenilen yere gitmenin çok uzun zaman alması demekti. Verant bunun yerine *Sovereign*'deki dünyaları da aynen gerçek dünyamız gibi hazırlamış: Büyük ve yuvarlak.

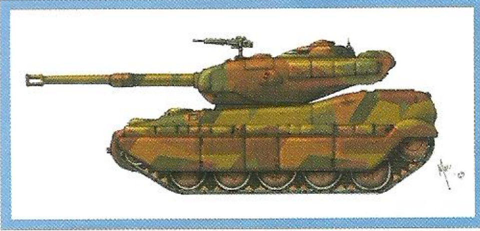
Bu dünyalardan birini ilk gördüğümüz zaman gözlerimize inanamadık. Önce savaş birimlerinden birini son derece ayrıntılı bir şekilde görüyorsunuz. Sonra da dışa doğru uzaklaşmaya başlıyorsunuz. Biraz daha, biraz daha... Sonunda da bütün yerküreyi önünüzde buluyorsunuz; onu çabucak ve basit bir şekilde istediğiniz kadar döndürebilir sonra da birimleri yeniden ayrıntılı şekilde görene kadar kendinize yaklaştırabilirsiniz. Üstelik bizim gördüğümüz dünya yalnızca 150 kişilik bir oyun için hazırlanmıştı. 500 kişiye ev sahipliği yapacak dünyalar yaklaşık 20 kat daha büyük olacakmış! Oyunun dünyası, o anda oynayan oyuncu sayısına göre kendi büyüklüğünü otomatik olarak ayarlayacak, yani 4 kişinin oynadığı bir oyunun dünyası oldukça küçük olabilir.

Bu dünyalardaki manzaralar da çok güzel olacak. Karşılaşacağınız mekanlar arasında bataklıklar, kurak çöller ve verimli yağmur ormanları bulunuyor. Dağlar ve su kütleleri de doğal engeller oluşturuyorlar. Oyunun real-time unsurları birçok



Savaşın genel akışında kara savaşları kadar deniz savaşları da önemli bir rol oynayacak; ancak buradaki gibi bir denizaltı üretmek size oldukça pahalıya patlayabilir.

Infantrymen çok değerli bir üniteniz olacak. Çünkü diğer pahalı savaş ünitelerini oluşturmak için çok daha fazla kaynak gerekiyor.

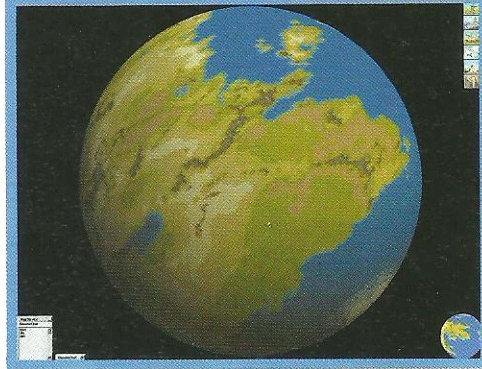


Tanklar her şeyleriyle modellenip hareketlendirilecek. Silahların hareketleri ve namlularının geri tepmesi bile düşünülmüş.

oyuncunun alışkın olduğundan oldukça farklı olacak; herkes, oyuna kaynakları coğrafi konumuna göre değişen kendi modern şehrinde başlayacak. Birimler de bugünün modern silah donanımlarına uygun olacak: Tanklar, piyadeler, destroyerler vs. Bunların her biri dinamik olarak hareketlendirilecek, makinelileri dönecek ve silahları geri tepecek, hatta uçak gemilerinden uçakların kalkışını bile izleyebileceksiniz. Ancak bazı birimleri üretebilmek için oyuncuların aralarında anlaşmalar imzalamaları ve ellerinde olmayan kaynakları ticaret yoluyla elde etmeleri gerekiyor. Tek bir birim üretmenin bile büyük bir yatırım gerektirmesi yüzünden oyuncular, bir ordu dolusu tank yapıp komşularına saldırmak gibi klasik taktikleri pek kullanamayacaklar. Aslına bakarsanız düşmanı yenmek o kadar zor olacak ki, başarıya ulaşmak için birkaç oyuncunun yardımlaşmalı çalışması gerekebilecek. Smedley, *Sovereign*'i "Diplomacy artı *Civilization* artı *Command & Conquer*" olarak tanımlıyor. Oyunun asıl olarak diplomatik konulara yoğunlaşması planlanıyor; ayrıca oyuncular arasında iletişimi sağlamak için hepimizin tanıdığı şu meşhur mIRC programına çok benzeyen bir chat sistemi kullanılacak. Oyuncular aynı anda birkaç kanalda sohbet edebilecekler ve pencereleri istediğiniz yere koyabilme imkanı sayesinde, nasıl rahat ederseniz o ayarları saklamanız mümkün olacak. Sohbet sırasında ispiyonculuk da önemli bir yer tutacak. Mesela biriyle konuşurken o kişi sizin karanlık düşmanlarınızdan birini de konuşmaya katmış ve düşmanınız sizin söylediklerinizin hepsini duymuş olabilecek.

Tahmin edebileceğiniz gibi oyunun büyük kısmı sadece anlaşmalar yapmaya değil, aynı zamanda onları ihlal etmeye de dayanacak. Verant, birçok oyuncunun birbirini arkadan vuracağına inanıyor. Ancak her şeyin bir bedeli var. Oyunu çalıştıran online sunuculara kayıt yaptırdığınızda savaşlarınızın hesabını tutan bir dosya açılıyor. Yani işbirliği yaptığınız kuvvetlere sürekli olarak ihanet ederseniz hakkınızda kötü haberler yayılabilir, size gittikçe daha az oyuncu güvenir ve sonunda zor durumlarda kendinizi yapayalnız bulabilirsiniz. Ayrıca bir oyundan diğerine aktarılan tecrübe ve yetenekler birçok oyuncunun stratejisini etkileyecek. Mesela oynarken ispiyonculuk konusunda ustalaşabilirsiniz. Bir noktada, düşmanın şehirlerinizden birine bir casus yolladığını keşfedebilir, hatta o casusun kendi tarafına bilgi sızdırmasını önlemek için yolunu kesebilirsiniz. Eğer gizli haber alma yeteneğiniz yeteri kadar yüksekse casusa yanlış bilgi verebilir ve düşmana durumunuz hakkında yanlış raporlar ulaştırabilirsiniz.

Verant'ın üzerinde çok sıkı çalıştığı başka bir konu da tutarlılık. 500 kişi tek bir oyunu oynarken savaşın galibinin belirlenmesi, bir aydan daha fazla bir süre alabilir. Peki oyuncuların hakları yenmeden ve her zaman bağlı olmadan da mücadele edebilecekleri bir real-time strateji oyunu nasıl hazırlanır? Bunun üç yolu var: Birincisi, oyuncular her şeylerini kilitleyebilirler. Yani şehirlerini mühürleyip diğer oyuncuların kendilerine saldırmalarını



Dünyanın bu büyük görüntüsü sayesinde istediğiniz yere gidebilecek ve istediğiniz yeri daha ayrıntılı olarak görebileceksiniz. Verant, ayrıca son versiyonda yörüngede dönen askeri uyduların da bulunabileceğini belirtiyor.

imkansız kılabilirler. İkincisi, oyuncular kendileri oynamadıkları zamanlarda kontrolü bilgisayar destekli yapay zekaya bırakabilirler. Üçüncüsü (Verant'ın en sevdiği) ise oyuncular birimlerinin kontrolünü kendileriyle aynı tarafta olan başka bir oyuncuya verebilirler. Ancak tabii böyle bir hareket için karşı tarafın çok güvenilir olması lazım.

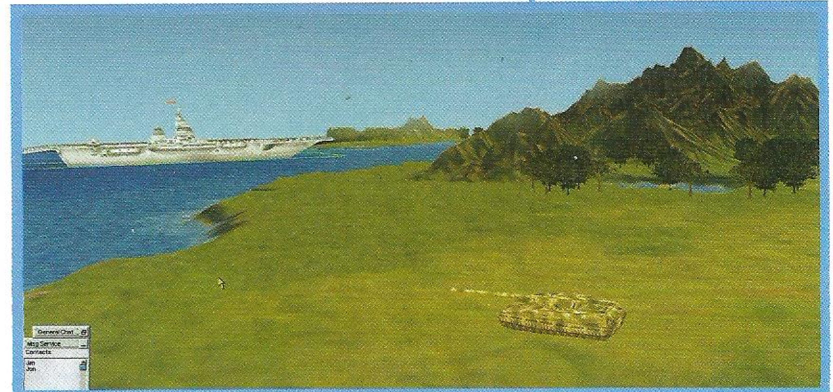
Bir diğer seçenek de oyuncuların elinde: Her bir eldeki zaman sınırlamasını ayarlayabilirler. Belki herkesin her gün birimlerini hareket ettirmek ve oyun dünyasında aktif olarak mücadele etmek için ayıracak en fazla 2 saati vardır. Geri kalan 22 saatte de yalnızca anlaşmalar yapabilir, stratejilerini planlayabilir ya da sıraları geldiğinde harekete geçecek birimleri hazırlayabilirler. Bu kavram, Diplomacy oyununun masaüstü versiyonunu oynamış olanlara tanıdık gelecektir. Birimlerinizi hareket ettirmek yalnızca birkaç dakika almasına rağmen anlaşmalar yapılırken, maddeler tartışılırken ve taktikler planlanırken saatler harcanabilir. *Sovereign*' in yapımcısı Clint Worley, "Bu yeni tutarlılık kavramı, bizim real-time strateji türüne kattığımız bir şey. Bunu yapmanın ne kadar zor olduğunu biliyoruz; ama oyuncular bağlı olmadıkları zaman da tutarlı bir şekilde yürüyen bir multi-player RTS yapabileceğimize inanıyoruz" diyor.

Bu oyunun boyutları insanı hayrete düşürüyor. Verant, mükemmel oyunu *EverQuest* ile kendini kanıtlamış durumda. Bu roleplaying oyununun başlarda ufak tefek hataları olduysa da, bu sorunlar ve onların Verant'a kazandırdığı tecrübe sayesinde *Sovereign* çok daha mükemmel olabilir. Worley'nin kendi ağzından dinleyelim: "Bu denli büyük ölçekli bir oyuna şimdiye kadar kimse kalkışamadı. Ekibimizin deneyimi ve kararlılığı sayesinde bu müthiş projenin oyun endüstrisinde keskin bir dönüm noktası olacağına inanıyoruz." Umarız öyle olur.

"Bu denli büyük ölçekli bir oyuna şimdiye kadar kimse kalkışamadı. Ekibimizin deneyimi ve kararlılığı sayesinde, bu müthiş projenin oyun endüstrisinde keskin bir dönüm noktası olacağına inanıyoruz."

CLINT WORLEY, YAPIMCI

Sovereign'deki ayrıntı seviyesi inanılmaz olacak. İşte ilk birimlerinizden birkaçının yakından görünümü.



PLANET OF THE APES İÇİN SAYFA 58'E GEÇİN

PLANET OF THE APES

Fox Interactive ve Visiware Studios, hazırladıkları kıllı tüylü aksiyon/macera oyunuyla oyuncuların kendilerini Charlton Heston gibi hissetmelerini sağlayacaklar.

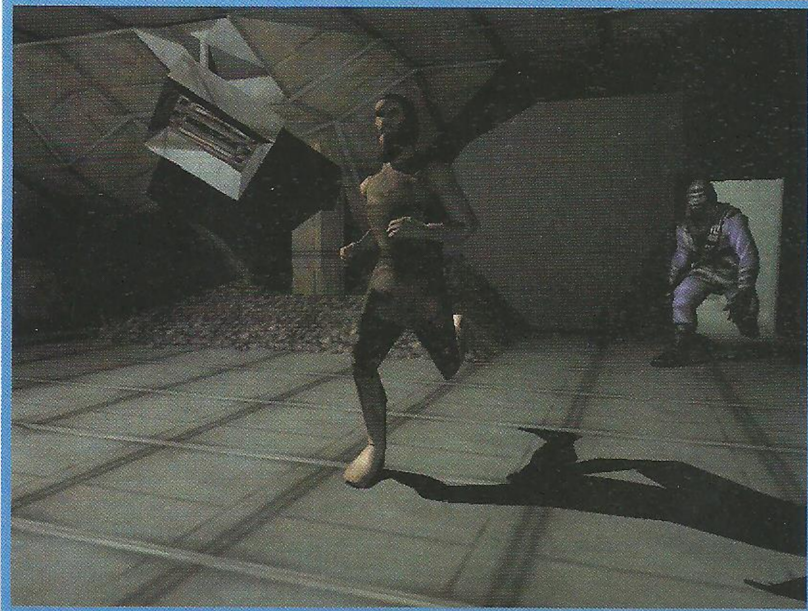
Ulysses rolünü üstlenen oyuncu, yalnızca yakalanmaktan kaçınmakla kalmamalı, aynı zamanda hapsedilmesinin arkasındaki gerçekleri de aydınlatmalı.

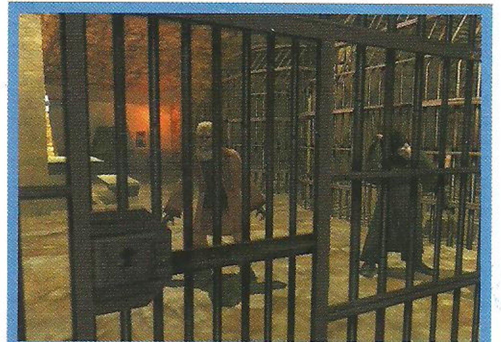
Orijinal "*Maymunlar Gezegeni*" filmi 1968'de gösterime girdiğinde kimse sonradan olacakları tahmin edemezdi: Tam dört devam filmi, iki televizyon dizisi (biri canlı, diğeri animasyonlu olmak üzere), çizgi romanlar, acaip fiyakalı beslenme çantaları ve daha bir sürü ıvır zıvır... Otuz sene sonra bile bu Apes çılgınlığı hala soğumadı, hatta şu sıralar etkileşimli ortama ilk girişini yapmaya hazırlanıyor. Gelecek yılın başlarında Fox Interactive ve Fransız geliştirici Visiware Studios, *Planet of the Apes* adlı aksiyon/ macera oyununa start verecekler.

İyi de 30 senelik bir filmi bugün bir bilgisayar oyunu olarak tekrar hayata döndürmenin ne alemi var? Oyunun yapımcısı Cos Lazouras, "*Planet of the Apes* dünyasında bir oyun hazırlamak için uzun zamandır fırsat kolluyorduk" diyor. "Filmi yeni bir ortama taşımanın verimli bir hareket olup olmayacağını anlamak amacıyla derin araştırmalar yaptık. Sonuçta da son derece özgün bir aksiyon/macera oyunu olmak için gerekli bütün unsurlara sahip olduğunu gördük: Orijinal bir konu, güçlü karakterler, zengin senaryolar ve ortamlar... ve tabii ki büyük bir hayran kitlesi. Ortam ve zamanlama çok doğruydu; çünkü orijinal filmin yeniden çekileceği dedikoduları dolaşıyordu ve 30. yıldönümü de yaklaşmaktaydı. Tabii hepimizin büyük birer *Planet of the Apes* hayranı olmamızın da etkisi büyüktü."

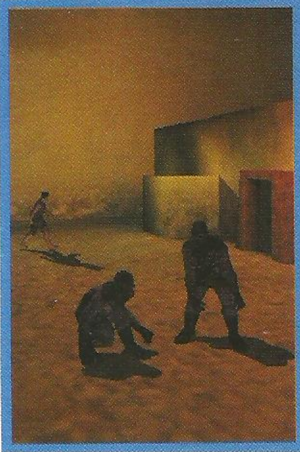
Filmin hayranları oyuna başladıklarında o günlere geri dönecekler. Oyuncu, günümüzden 1000 sene sonra bilinmeyen bir gezegene inen uzay gemisinden sağ kalan tek insan olan Ulysses rolünü üstlenecek. Lazouras şöyle diyor: "Adamımız yakalandıktan sonra bütün her şeyi maymunların yönettiğini ve insanların da beslenme zincirinin en dibinde bulunduğunu keşfediyor. Sonra da esrarengiz bir dost tarafından hücresinden kurtarılıyor ve buradan itibaren de gerçek kurtuluş öyküsü (ve tabii hikayenin esrarı) kendisini gösteriyor."

Maymunlar Gezegeni'nin beklenmedik sonu sinema tarihinin en çok bilinen ve hatırlanan sahnelerinden biri olsa da, oyun ve film arasındaki

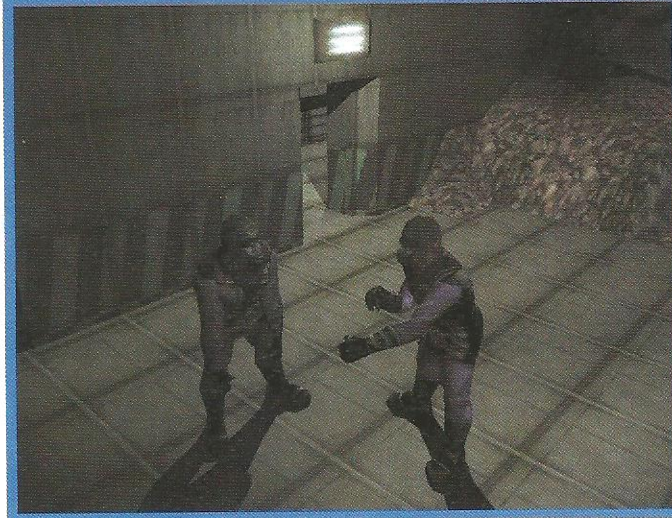




İşte size tanıdık iki yüz: Dr. Zaius ve Zira. Peki bunlar dost mu, düşman mı? Fox Interactive bu konuda hiçbir şey söylemiyor.



Planet of the Apes'te gizlilikle oynamanız çok önemli olacak; çünkü zaman zaman muhafızların ve diğer düşmanların yanından sıvışmanız gerekiyor.



Tümü birinci sınıf olan karakter modellerinin her birinde 300 ila 1000 arasında çokgen kullanılacak. 3D motoru sayesinde real-time gölgeler de elde edilebilecek.

"Amacımız, oyuncunun kendini filmin içindeymiş gibi hissetmesi olduğu için olabildiğince gerçekçi bir senaryo yazmaya çalıştık. Örneğin oyuncu bir düşmanı öldürdüğünde cesedini saklamak zorunda kalacak, aksi takdirde ceset bulunduğu zaman alarm verilecek."

COS LAZOURAS, YAPIMCI

paralellik hapishaneden kaçış sahnesinden sonra bitiyor. Sonuçta filmde Heston'ın yaptığı her şeyi olduğu gibi tekrar yapmak istemezdiniz, değil mi? Buna rağmen filmdeki Dr. Zaius, Zira, General Urses ve Cornelius gibi bilinen karakterler oyunda da karşımıza çıkıyorlar.

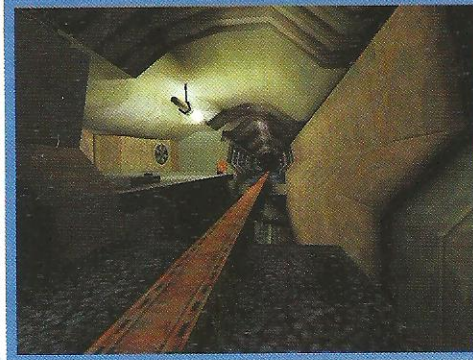
Planet of the Apes bir aksiyon/macera olarak tanıtılsa da, elinizde silahlarla çevreye kurşun saçmak yerine bilmece çözmenizi ve diğer karakterlerle konuşmanızı gerektiren macera kısmı çok daha ağır basıyor. Lazouras, "Oyun, etrafı keşfetmenizi ve bilmeceleri akıllıca çözmenizi gerektiren büyük bir aksiyon/macera" diye konuşuyor. "Hikayenin akışı son derece önemli, oyunla ve oyuncunun ilerleyişiyle de çok sıkı şekilde bağlı." Oyunun macera kısımlarını zenginleştirmek için 2000 tane değişik konuşma kaydediliyor, bunun yanında gerçek hareketlerden alınmış 1000 kadar da animasyon bulunacak.

Bunlara ek olarak oyuncu Stealth, Normal ve Athletic gibi üç farklı oyun tarzından istediğini seçebilecek. "Düşmanlarla yüzleşmekten kaçınmanız ve yanlarından sessizce geçmek için gizlilikle hareket etmeniz çok önemli" diyor Lazouras. "Ancak öyle zamanlar olacak ki, hayatta kalmak için tabanları yağlamanız ya da dövüşerek ilerlemeniz gerekebilecek. Amacımız oyuncunun kendini filmin içindeymiş gibi hissetmesi olduğu için olabildiğince gerçekçi bir senaryo yazmaya çalıştık. Mesela oyuncu bir düşmanı öldürdüğü zaman cesedini saklamak zorunda kalacak, aksi takdirde ceset bulunduğu zaman alarm verilecek."

Oyuncular yalnızca maymunlarla da uğraşmayacaklar. Lazouras ve ekibi Apes dünyasına yepyeni düşman çeşitleri ekliyorlar; bunların arasında maymun soyundan canlılar, dev gibi Afrika gorilleri ve suikastçi maymunlar da bulunuyor. Bunlar yetmiyormuş gibi oyuncular dev yarasalarla, değişim geçirmiş farelerle ve kuduz sırtlanlarla da uğraşacaksınız.

Planet of the Apes'te third-person perspektifi kullanılacak ve geliştirilmekte olan kamera sistemi şimdiye kadar gördüğümüz her şeyden daha ileri olacak.

"Bu oyun için geliştirdiğimiz kamera tamamen yeni ve amacımıza uygun" diyor Lazouras. "Film tekniklerini olabildiğince iyi taklit edebilmek için tasarlandı, böylece oyuncunun ne yaptığına bağlı olarak onun etrafında dönecek, yaklaşacak, keskin geçişler yapabilecek ve teke tek dövüşlerde



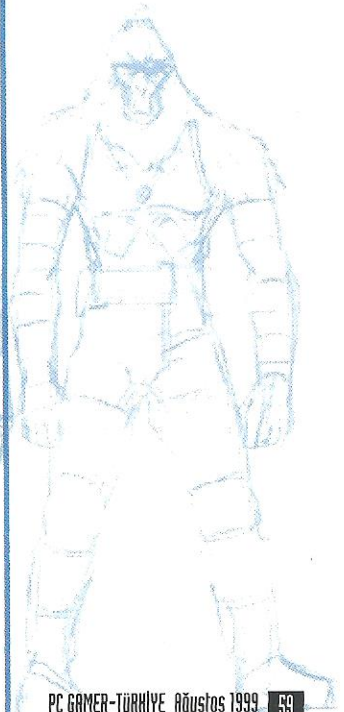
Oyunda, filmin ilkel dünyası ile Pierre Boulle'nin klasik romanındaki modern çevre birleştirilecek.

oyuncunun etrafında çember çizebilecek." Lazouras ve ekibi aynı zamanda ikinci bir kamera olasılığı üzerinde de tartışıyorlar, eğer oyuncu o anki görünümü beğenmezse bu ikinci kameraya geçebilecek. Bu ikinci görüntü, birçok third-person oyunda görülen omuz üstü görüntüsüne benzer olacak. Lazouras, kamera sisteminin third-person perspektifli oyunlarda ne kadar sorun yaratabileceğini biliyor, bu yüzden de sistemin kusursuz çalışması için özellikle dikkatli hareket ediyor. "Oyuna yeni şeyler eklendikçe kamera sistemi de sürekli olarak ayarlanıyor. Büyük ihtimalle ürünün üzerinde en fazla çalışılan parçası bu kamera sistemi, bu yüzden de sonucun mükemmel olacağına inanıyoruz" diye konuşuyor.

Visiware'in yepyeni real-time 3D motoru üzerine kurulan grafikler çok etkileyici görünüyor. Lazouras "*Planet of the Apes*, PC'deki en etkileyici görüntülü oyunlardan biri olacak" diyor. "Şu anda bütün gölgeler, hacimsel sis efektleri ve diğer efektlerin yanında ekranda 5 karakter birden olduğu zaman bile saniyede 60 karelik bir hız elde edebiliyoruz." Dahası karakter modelleri de oldukça ayrıntılı yapılacak ve her birinde 300 ila 1000 arası çokgen kullanılacak. Oldukça etkileyici.

Planet of the Apes, şüphesiz gelecek yılın en çok ses getiren aksiyon/macera oyunlarından biri olacak. Belki de third-person türünün ihtiyaç duyduğu patlamayı bu oyunla yaşayabiliriz. Gelecek ilkbaharda bu oyun için gözlerinizi dört açın.

Planet of the Apes'te, aralarında iki yeni maymun türünün de bulunduğu bir sürü yaratık var.



1999'UN TOP 10 OYUNU: NEREYE KAYBOLDULAR? İÇİN, SAYFA 61'E GEÇİN



İKİ YILDA OKULDAN PROFESYONEL YAŞAMA!

Üretime yönelik mesleki eğitim. Donanımlı, başarılı, kazanan bireyler...

Gazetecilik Bölümü

Araştırmacı gazetecilik, haber toplama ve yazma teknikleri, fotoğrafçılık, iletişim kuramları, medya hukuku, iletişim teknolojisi, dergicilik. 2 yıl, tam zamanlı.

İşletme İletişimi/Halkla İlişkiler

Halkla ilişkiler, yönetim ve organizasyon, pazarlama yönetimi ve teknikleri, insan kaynakları yönetimi, ekonomi, iletişim teknikleri. 2 yıl, tam zamanlı.

Radyo/Televizyon

Program yapımı - yönetimi, TV teknikleri, iletişim kuramları, iletişim yönetimi, sinema sanatı, metin yazarlığı, reklam prodüksiyonu, drama. 2 yıl, tam zamanlı.

Reklamcılık

Stratejik reklamcılık, reklam ve pazarlama, reklamda yaratıcılık, metin yazarlığı, müşteri ilişkileri, medya planlama ve satın alma, reklam teknolojisi. 2 yıl, tam zamanlı.

Grafik

Temel grafik, desen, görsel anlatım, reklamcılık, grafik uygulama ve bilgisayar atölyesi. 2 yıl, tam zamanlı.

Müzik

Rock, caz, pop, blues, klasik... Gitar, piyano, davul, şan, klavyeli çalgılar, nefesli çalgılar, yaylı çalgılar, solfej, armoni, ensemble, müzik kültürü, müzik kayıt teknolojisi. Tam ve yarı zamanlı kredili sistem.

El Sanatları

Kuyumculuk, tasarım, model, üretim teknikleri ve el sanatları eğitimi ile genç yeteneklere meslek kazandırıyor. Profesyoneller için kuyumculuk, tasarım ve model üretiminde en son teknolojilerle donatılmış, uygulamalı eğitim birimi. Tam zamanlı.

Üst Düzey Yönetici Asistanlığı

Yoğun ticari İngilizce, büro yönetimi, muhasebe, pazarlama. 1 yıl, tam zamanlı.

İngilizce

Tümüyle Amerikalı ve İngiliz eğitmenlerden oluşan enternasyonal eğitim-öğretim kadrosu. Yoğun İngilizce programı. Hazırlık sınıfı.

Gösteri Sanatları

Ekran ve radyo sunuculuğu, sahne üstü sunuculuğu, dans, mim, müzik, kültür - sanat ve 2 yabancı dil. 2 yıl, tam zamanlı.

Plastik Sanatlar

Resim, seramik, heykel atölyeleri, sanat kuramları, desen, stil ve teknik, bilgisayar destekli uygulama çalışmaları. 2+1 yıl, tam zamanlı.

Bale ve Dans

Klasik bale, modern bale, salon dansları, caz dans, tap dance, modern dans. 5 yıl, tam zamanlı programlar.

Tiyatro

Oyunculuk sanatı, atölye sistemi, kuramsal eğitim. 3 yıl, tam zamanlı.

Yarı Zamanlı Eğitim Programları

Hafta içi akşam ve hafta sonu programları

Macintosh
MacOS, FreeHand, QuarkXPress, Photoshop, Word programları ve uygulamaları.

Office '97
Word, Excell, PowerPoint.

Bale ve Dans • (Çocuklar ve yetişkinler için)
Klasik-modern bale, salon dansları, caz dans, modern dans, dans tiyatrosu.

Müzik • (Çocuklar ve yetişkinler için)
Enstrüman, teori, kültür ve topluluk dersleri.

El Sanatları
Kuyumculuk, tasarım, model, üretim teknikleri, el sanatları uygulamalı eğitimi.

Plastik Sanatlar
Resim ve heykel atölyeleri.

İngilizce Programları



İstiklal Caddesi, Bahçeli Hamam Sok. No: 3 80060 Beyoğlu - İstanbul Tel: (0212) 251 74 84 Faks: (0212) 252 48 41

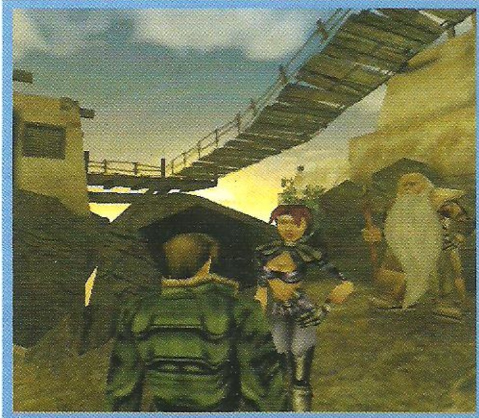
1999'UN EN İYİ 10 OYUNU: NEREYE KAYBOLDULAR?

Neredeyse bir sene önce **PC Gamer**, o sırada geliştirilmekte olan ve 1999'ın en iyilerinden olacağını tahmin ettiği 10 oyunu seçmişti. 1999'un ortalarına geldiğimiz şu günlerde, bu 10 oyundan sadece iki tanesi çıkmış durumda. Peki diğerlerine ne oldu?

ANACHRONOX

EIDOS INTERACTIVE

Daikanata'nın sorunlu geliştirme aşaması gündemi meşgul ediyor olabilir; ancak oyuncuları asıl heyecanlandıran şey, ION Storm'un Dallas'taki merkezinde yürütülen başka bir proje. Tom Hall'un *Anachronox* oyunu, geçen seneki Electronic Entertainment Expo fuarında ziyaretçilerden saçma sapan eleştiriler almıştı. Oyunun üzerine kurulu olduğu *Quake II* motoru bir sene önceki "tekel" konumunu kaybetmişti; ama söylentilere bakılırsa geliştirici ekip motoru değiştirerek kimsenin aklına bile gelmeyen eklemeler yapmış. *Anachronox*'u geçen sene gördüğümüzde "en zor beğenen roleplaying hayranlarını bile heyecanlandırmak için gerekli potansiyele sahip olduğunu" söylemiştik. Oyunun son zamanlardaki halini gördüğümüzde ise düşüncemizin oldukça doğru çıktığını anladık. Bu iddialı bilim kurgu roleplaying oyununun Kasım ayına yetiştirilmesine çalışılıyor; fakat projenin ne kadar zorlu olduğunu düşününce *Anachronox*'u bekleyenler, çıkış tarihi biraz sarkarsa şaşırmamalı.

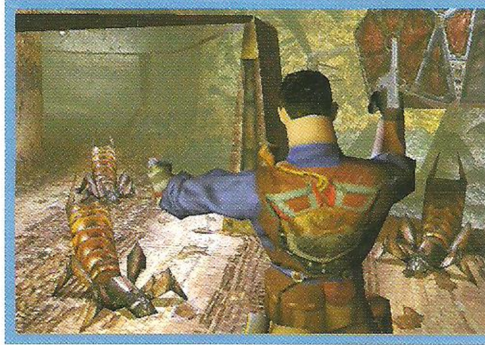


Japon RPG'lerinden etkilenmeler görülen *Anachronox*'ta, PC roleplaying dünyasını sarsmak için gereken her şey mevcut.

BENEATH

ACTIVISION

Geçen sene Beneath'in ilk versiyonlarından birini gördüğümüzde havalara uçmuştuk. Geliştirici Presto Studios, *Tomb Raider*'ı tahtından indirerek third-person perspektifli aksiyon/macera oyunlarının yeni kralı olmasına kesin gözüyle bakabileceğimiz bir teknoloji ve tasarım karışımı yaratmıştı. Her şey mükemmel olacak görünüyordu, ta ki oyunun yayıncısı olan Activision'ı arayıp oyunun nasıl gittiğini sormamıza kadar... Bize projenin esrarengiz bir biçimde tamamen "askıya alındığını" söylediler. Ne yazık ki Activision konu hakkında daha fazla bilgi vermek istemedi, bu yüzden "askıya alınma" işinin projenin ertelenmesi mi, yoksa tamamen iptali anlamına mı geldiğini bilemiyoruz. Ancak Presto'nun şu aralar başka bir Activision projesi (*Star Trek: Insurrection*'ın macera uyarlaması) üzerinde çalışıyor olması, Beneath'in geleceğinin çok da parlak olmadığını gösteriyor. Çok yazık...



İnanılmaz grafikleri ve umut verici tasarımına rağmen, Presto Studios'un *Beneath* adlı aksiyon/macera oyununun geliştirme süreci ilerleyemiyor. Üstelik hiçbir mazeret de gösterilmeden... Çok sinir bozucu!

BLACK & WHITE

LIONHEAD STUDIOS

Black & White'ın tasarımcısı Peter Molyneux, bir sene kadar önce oyunu bize ilk gösterdiğinde, Bullfrog'dan ayrıldıktan sonra hazırladığı ilk oyunun nasıl bir tepki alacağı konusunda endişeleri olduğunu söylemişti. Bugün anlaşılıyor ki, endişelenmesine hiç gerek yok. Bu seneki E3 fuarından Best Original Game ödülüyle ayrılan *Black & White*, "1999'un oyunu" olmaya aday görünüyor, tabii sene bitmeden piyasaya çıkabilirse (planlanan şey bu; ama hiç belli olmaz). En son demolarından gördüğümüz kadarıyla muhteşem grafiklerin, yapay zekanın ve oynanabilirliğin harika bir karışımı gibi gözüküyor. Bir de şu var: Oyun, biri siyah diğeri beyaz olmak üzere iki değişik kutuda piyasaya sürülecek. Beyaz kutunun fiyatı siyahtan 5 dolar daha fazla olacak ve aradaki fark da yardım fonlarına bağışlanacak. Yani oyunu satın aldığınız andan itibaren iyi ya da kötü tarafta olma tercihini yapabileceksiniz. Tek sorun şu: Acaba herhangi biri gerçekten de beyaz kutuyu alacak mı?

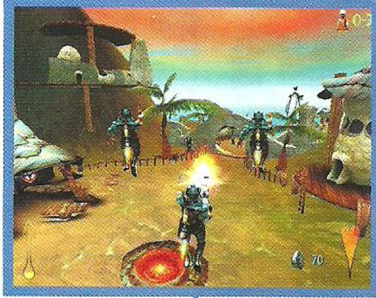


Populous, *Theme Park* ve *Dungeon Keeper*'ın yaratıcısının son oyunu *Black & White*, şimdiye kadarki en iyi oyunu olabilir.

GIANTS: CITIZEN KABUTO

INTERPLAY

Bu seneki E3 fuarında büyük başarı gösteren oyunlardan biri olan *Giants*, önceden Shiny Entertainment'ta çalışanlardan kurulu Planet Moon'un ilk oyun denemesi. Biraz *Black & White*'ı andırıyor (çatışan ırklar, uzayıp giden manzaralar, dev yaratıklar vs.); ancak burada işin aksiyon kısmı çok daha ağır basıyor. Şu anda herhangi bir sistem için geliştirilmekte olan oyunların grafik açısından en etkileyicilerinden biri olan *Giants*'ta, birkaç değişik oynanış türünün iyi bir şekilde birleştirilip birleştirilemeyeceği sorusu karşımıza çıkıyor. E3'teki demolar etkileyici olmasına etkileyiciydi; fakat oynanış konusunda pek ayrıntılı bir bilgi vermiyorlardı. Oyun şüphesiz olağanüstü görünüyor ve uzun süren geliştirme sürecinin sonlarına gelinen *Giants*'ın yaz aylarında piyasaya çıkması bekleniyor. İlginç bir ayrıntı: "*The X-Files*" filminin ana müziğini yapan Mark Snow aynı zamanda *Giants*'ın da müziklerini yapacak.



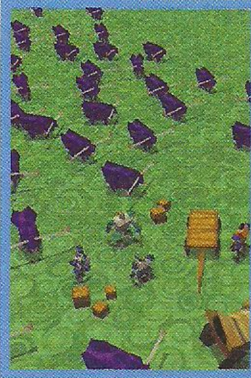
Giants bu senenin E3 fuarında haklı olarak büyük gürültü kopardı. İnanılmaz grafikleri ve çok heyecanlı sahneleri bulunan bir oyun.

GOOD AND EVIL

CAVEDOG ENTERTAINMENT

Ron (*Monkey Island*) Gilbert'ın aksiyon, macera ve roleplaying türlerini hayal ürünü bir evrende birleştiren bu güzel oyunu, geçen seneki En İyi 10 Oyun incelemesindeki en iddialı oyunlar arasındaydı. Aslına bakarsanız o kadar iddialı ki, artık bir 1999 oyunu olamayacak. Çıkış tarihi en erken 2000 ortalarına atıldı ve böylece Gilbert ile ekibi, oyunun çeşitli unsurlarını mükemmelleştirmek ve yeni tasarım fikirlerini (özellikle de multi-player alanında) hayata geçirmek için zaman kazanmış oldu. Cavedog bu oyun hakkında uzun zamandır bir açıklama yapmadı (geçen seneki incelememiz, o zamandan beri basına verilen tek bilgi olarak kaldı), herhalde *Total Annihilation: Kingdoms* gibi daha öncelikli oyunlarla uğraşıyorlardı. Yıl sonuna doğru daha ayrıntılı bilgilere ve görüntülere hazırlıklı olun.

Cavedog'un *Good and Evil*'ının çıkış tarihi gelecek senenin ortalarına atıldı, böylece Ron Gilbert ve ekibi tasarım sorunlarıyla rahat rahat ilgilenebilecekler.

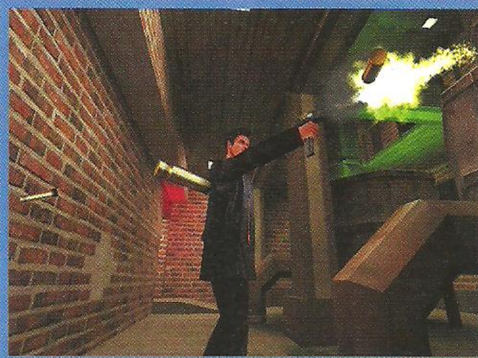


MAX PAYNE

GATHERING OF DEVELOPERS

T1998 yılındaki E3 fuarının kapalı kapılar ardındaki hiti *Max Payne*, bu seneki fuarda da aynı ilgiyi gördü. G.O.D.'nin tıklım tıklım olan açıkhava gösterisini izlemek isteyenler binanın dışında oldukça uzun bir kuyruk oluşturdular. İki elinde silahlarıyla bir sürü akrobasi hareketi yapan ve her zamankinden daha "John Woo tarzı" görünen Max, geliştirilmekte olan bütün 3D oyunların en zorlu rakibi *Half-Life*'tan sıkı bir darbe yemedi değil. Ancak yine de bugüne dek tam olarak başarılamamış birçok yeniliği (mesela hem oyuncuda hem de düşmanlarda görülebilir yaralar ve bu türdeki birçok oyunda bulunan bilim kurgu havası yüzünden eksikliği hissedilen o karanlık atmosferin geri gelmesi gibi) getirmesi açısından önemli bir oyun. *Max Payne*, bu sonbaharda çıktığında yer yerinden oynayabilir, haberiniz olsun...

Asi federal ajan Max Payne, yakın zamanda New York'un yeraltı dünyasına inerek taş üstünde taş bırakmayacak.





X-COM Alliance 2000 yılının ilkbaharına kadar ancak çıkacak; ama çıktığı zaman da gözlerinize inanamayacaksınız.

X-COM ALLIANCE

MICROPROSE

Geçen sene bu oyuna şöyle bir göz attığımızda, gücünü Unreal motorundan alan ve MicroProse'un uzaylılarla dolu X-COM evreninde geçen bu 3D shooter oldukça güzel görünüyordu. İyi haber; oyun hala çok güzel görünüyor. Aslına bakarsanız grafikler daha da parlatılmış, oynanış da eskisinden daha sağlam. Kötü haber ise çıkışının sürekli olarak ertelenmiyor olması. Son olarak oyunun gelecek yılın ilkbahar aylarında çıkacağı açıklandı. Böylesine iddialı bir projede planlar ister istemez aksayabiliyor. O zamana kadar yukarıdaki müthiş ekran görüntüsüyle idare edin ve 2000 yılına girince de günleri saymaya başlayın!

URBAN CHAOS

EIDOS INTERACTIVE

Bundan bir sene önce Mucky Foot Productions, Bullfrog'dan ayrılanların kurduğu topu topu iki tanecik şirketten biriydi. Şu anda ise bir zamanların İngiliz oyun devinden türeyen bir sürü şirketten (ki aralarında LionHead, Lost Toys, Elixir Studios ve Les Edgar'ın kurucusu olduğu adı henüz belli olmayan bir şirket de var) yalnızca biri. Ancak ağırlığı eskiye oranla biraz azalmış olsa da Mucky Foot ekibi, Urban Chaos'u yaz aylarına hazırlamak için çok çalışıyor. Ne yazık ki oyun, son zamanlarda yaşanan ve yeni grafik teknolojisinin gösterildiği sırada ortaya çıkan birkaç talihsizlik sonucunda canlılığını biraz yitirmiş görünüyor. Bu aksaklıklar sonucunda oyunun oynanışı konusunda büyük şüpheler doğmuştu (kırpık bir *Tomb Raider*'a benziyordu). Yine de Mucky Foot ekibi oldukça tecrübeli, grafikler de hiç fena gözükmüyor. Umudumuzu yitirmiş değiliz... PCG



Urban Chaos'un tasarımının ince ayrıntıları tam bilinmiyor; ancak grafik motoru oldukça etkileyici.

Büyük İddia!

Geçtiğimiz ay, meraklı olanlarınız bilir, PC Gamer her zamankinden bir hafta kadar erken çıktı piyasaya. Bunda sevgili editörlerimizin insanüstü gayretlerinin payı elbette göz ardı edilemez. Ancak bizi bu kadar gaza getirip gece gündüz bütün gücümüzle çalışmaya iten şey neydi dersiniz? Sevgili Yazı İşleri Müdürümüz Adil Abi'nin derginin erken çıkması karşılığında yapmayı vaat ettiği bir şey... Maaşlarımızı mı erken alacaktık? İlgisi yok. Bir hafta tatil mi kazanacaktık? Hayır, değil. Hepimizin bilgisayarına Voodoo3 3000 mi alınacaktı? Fena olmazdı ama bu da değil... Adil Abi, dergi ayın 28'inde çıkarsa gidip Şişli Meydanı'nda... (işte burasını nasıl söyleyeceğimi bilemiyorum, yani bir taraftan bu trajikomik hikayeyi hepiniz bilin istiyorum, bir taraftan da koskoca Adil Abi'mizin 'basın meslek ilkeleri'yle oynamak istemiyorum... Neyse bir yol bulacağız artık) şeyy, eşek taklidi yapacağını (eh fena olmadı herhalde) ilan etmişti. Hem bunu öyle bir anlık dalgınlıkla falan değil, ciddi ciddi birkaç gün üst üste söyledi.

Sonra günler ilerleyip derginin hazırlıkları büyük bir hızla tamamlandıkça Adil Abimiz ufak manevralarla durumu toparlama çalışmalarına başladı. "Ben 28'i dememiştim ki!", "Ben PC Gamer'ı kastetmemiştim ki!", "Ben Şişli Meydanı dememiştim ki!", hatta "O lafı söyleyen ben değildim, Gökhan'dı" gibi hiçbirimizi ikna edemeyen bazı cümleler kuruyordu durup dururken. Bizse sükunetimizi bozmayıp dananın kuyruğunun kopacağı o tarihi günü(!) beklemeyi tercih ettik. Tabii böyle davranmamız onu daha da zor bir durumda bırakıyordu; çünkü bu konu ne kadar çok konuşulursa ortam o kadar çok yumuşayacak, Adil Abi'nin sözünden dönmesi o kadar kolay olacaktı. Anlayacağınız karşılıklı olarak tam bir taktik savaşı yürüttük ofiste...

Bu arada açılmayan bilgisayarların, kaybolan sayfa planlarının ve ardı arkası gelmeyen türlü sorunların Adil Abi'yle ilgisi olabileceğine ihtimal dahi vermek istemiyorum...

Sonuçta her şeye kahramanca direndik arkadaşlar; çünkü büyük bir hedefimiz vardı! Ve dergimiz bayilerdeki yerini aldığında ne oldu dersiniz? Hiçbir şey! Zaten daha ne olacaktı ki! Kazanmıştık, yeterdi... Bilgisayar oyuncuları kazanmanın karşılığında alacakları tek ödülün gevrek bir mutluluk olduğunu bilir. İşte bir süredir o mutluluğun tadını çıkarıyoruz. Adil Abi mi? O hala Şişli Meydanı'nda kimseye çaktırmadan "ai...ai...ai.." şeklinde fısıldayarak yürürken görüldüğü iddialarını yalanmakla meşgul...

Donanım Gereksinimleri

Her *PC Gamer* incelemelerinde iki önemli parça bilgi bulacaksınız: Oyunun minimum donanım gereksinimleri ve oyundan gerçekten zevk alabilmek için ihtiyacınız olacak önerdiğimiz en az düzeydeki donanım konfigürasyonları. Yapımcı firmanın belirlediği minimum sistemle oyunu çalıştırdığınızda, pek de iyi çalışmayabilir. Bu yüzden her oyunu birçok farklı sistemde test ettik ki , size gerçekten ihtiyacınız olan daha gerçekçi bir bakış açısı getirebilelim.

PC GAMER RATİNG SİSTEMİ

100%-90% KLASİK
Çok az oyun %90'ın üzerinde rating kazanabilir ve büyülü 100'e yaklaşabilenler ise çok daha azdır. %90'nın üzerinde puanladığımız her oyun doğuştan bir klasiktir. Hem içeriğinde, hem de tasarımında gerçekten değerli olan ve şüpheye düşmeden PC oyunlarıyla ilgili herkese önerebileceğimiz bir oyundur.

89%-80% MÜKEMMEL
Bunlar mükemmel oyunlar. Rakipleri karşısında önemli üstünlüklere sahip olmasa da, bu menzilin içinde sayı yapabilen her şey dikkatinize fazlasıyla değer. Ayrıca uzmanların kararlı bir şekilde seçtiği bazı başarılı test edilmiş oyunlar da bu bölgeye düşecektir. Piyasadaki en iyi 7.th Cavalry simulasyonu olabilir ama hepimiz Little Bighorn'u yeniden yaşamak istemez.

79%-70% ÇOK İYİ
Bunlar belli bir türün hayranlarına önerdiğimiz oldukça iyi oyunlar oluyorlar. Yine de olası daha iyi oyunların olduğu hakkında rahatlıkla bahse girilebilir.

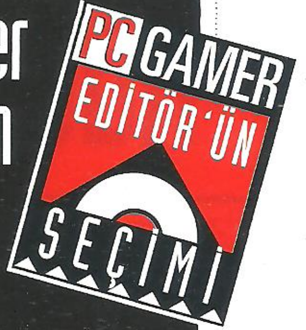
69%-60% İYİ
Akla yatkın, ortalamanın üstü oyun. Almaya değer ama büyük bir olasılıkla daha iyi bir rating almasını engelleyen birkaç önemli kusuru vardır.

59%-50% ORTA
Çok sıradan oyunlar. Tamamıyla değersiz değil ama paranızı harcamak için de iyi bir yol olduğu söylenemez.

49%-40% ORTALAMANIN ALTINDA
Düşük kalite. Sadece birkaç, zayıf kurtarıcı özellik bir sonraki kategorinin boşluğuna düşmesini engelliyor.

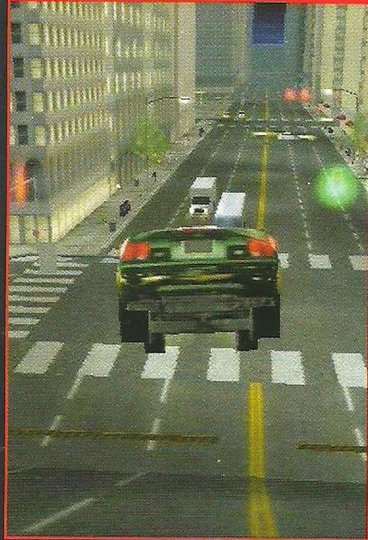
39%-0% UMURSAMAYIN BİLE
Sadece berbat oyunlar. Aşağılara indikçe daha da kötüleşiyorlar. Vebaymış gibi bu oyunlardan kaçının ve de sizi uyarmadığımızı da söylemeyin!

PC Gamer Editör'ün Seçimi Ödülleri

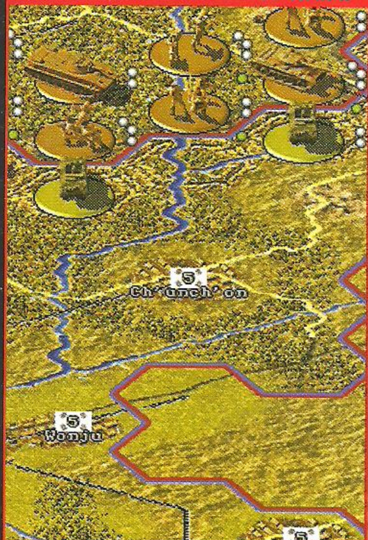


Her ay %88 ve üzerinde bir rating alan oyunları Editör'ün Seçimi Ödülü'yle onurlandıracağız. Bu ödülü kazanmak hiç de kolay değil ve mükemmel olup da bu şerefi az farkla kaçıran birçok oyun var. Yani oyun satan herhangi bir dükkanda oyunun üzerinde *PCG* Editör'ün Seçimi logosunu gördüğünüzde, onun diğer oyunlar arasında en iyisi olduğuna bahse girebilirsiniz.

MIDTOWN MADNESS
S.72



THE OPERATIONAL ART OF WAR II
S.68



Star Wars: Episode I — Racer

TÜRÜ: Yarış Oyunu **ÜRETİCİ:** LucasArts **YAYINCI:** LucasArts (415) 507-4545, *www.lucasarts.com* **GEREKENLER:** Pentium 166MHz; Windows 95/98; 32MB RAM; 4X CD-ROM sürücüsü; Direct3D uyumlu grafik hızlandırıcı **ÖNERİLEN:** Pentium 200MHz; 64MB RAM; Joypad **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** LAN; Maksimum oyuncu sayısı: 8

***The Phantom Menace* filminin Podrace sahnesi güzel bir şekilde PC'ye aktarılmış. Ancak sinir bozucu bazı sorunlar yüzünden kaybediyor.**

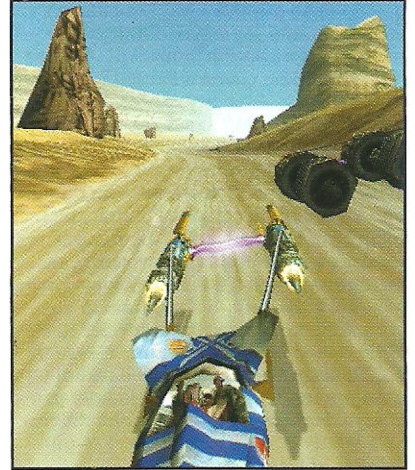
Bir Star Wars filminin herhangi bir sahnesi oyun olarak uyarlanmak için biçilmiş kaftansa, o da *Bölüm I*'deki Podrace sahnesidir. Hızlı, heyecanlı ve bir oyunun özellikleri olmak için son derece uygun olan unsurlarla dolup taşan bir sahne... Öyleyse bu sahnenin bilgisayara uyarlanmasında hayalgücüne biraz daha fazla yer verilmemiş olması büyük utanç kaynağı; çünkü *Star Wars Episode I: Racer*, çok çok daha iyi olabilecekken olamayan ortalama bir oyun olarak karşımıza çıkıyor.

LucasArts ekibi, filmden alınan kısa bir bölümü geliştirip yenileyerek koskoca bir oyun çıkarma işini iyi becermiş. Filmde görülen bütün araçlar ve pilotları oyunda tekrar yaratılmış (yenileri de eklenmiş) ve istediğiniz yarışçıyı seçebiliyorsunuz. Ayrıca filmdeki yarışlar yalnızca Tatooine'de olmasına rağmen *Racer*'da buna ek olarak yedi farklı ortamda daha yarışabilmeniz mümkün. Bunların arasında sualtı krallıkları, asteroid kolonileri, bulutlara kurulmuş şehirler ve buz gezegenleri de bulunuyor.



Hız duygusunu en iyi first-person görünümünde hissediyorsunuz. 800 km'nin üstündeki hızlarda midenize hakim olmanız zorlaşabilir.

Turnuva seçeneğinde, oyuncular sekiz farklı ortama ve üç değişik yarışma düzeyine ayrılmış olan 20'den fazla pistte mücadele ediyorlar. Pistlerin çeşitliliğinin yanında tasarımları da insana parmak ısırtıyor: Her türlü tuzağın ve kestirme yolun bulunduğu depremler, lav nehirleri ve ölüme meydan okuduğunuz atlayışlarla dolu pistler var. Performansınıza bağlı olarak para ödülleri kazandıkça Watto'nun dükkanına giderek aracınızın maksimum hız, ivme, fren ve dönüş gibi özelliklerini geliştirecek yeni parçalar alabilirsiniz. Eğer filmdeki yarış sahnesinde hız duygusunun çok güzel verildiğini düşünüyorsanız saatte 700 km'den hızlı giden o araçlardan birinin başına gerçekten geçene kadar sabredin. Şimdiye kadar bir oyunda rastladığım en inanılmaz, başdöndürücü ve sert hız duygusunu *Racer* ile yaşadım. Aracınızı çöl vadilerinde ve sualtı tünellerinde kullanırken biraz soluklanmak için frene basma ihtiyacı duyabilirsiniz; ancak bunu yaparsanız rakip yarışmacılar sizi kolayca geçerler. Bu yüzden de dur durak bilmeden gaza basmanız ve bir sonraki virajda karşılaşacağınız korkuluklara bindirmemek için dua etmeniz lazım. Yarış esnasında motorunuzu yönetmekte de biraz uğraşmanız gerekecek. İkili motorları kısa sürelerle yüksek devirde çalıştırmanız mümkün (boost); ancak çok zorlarsanız aşırı ısınırlar, böyle bir durumda da ayağınızı gazdan çekip otomatik tamir sistemini devreye sokmanız lazım. Motorlarınız aynı zamanda çarpmaya karşı da çok korunmasızlar, bir tanesi bile patlarsa bütün aracınız patlıyor ve oyun sizi tekrar düzgün bir şekilde piste koyana kadar çok değerli birkaç saniyenizi yitiriyorsunuz. İşte burada sorunlar başlıyor. Filmde podrace sporunun "pis" tarafı da gösteriliyordu (diğer yarışmacıları pist dışına atmak için bilerek çarpmak); ama oyunda bundan neredeyse eser yok. Başka bir araca çarpıp hasar görmesini sağlayabiliyorsunuz; fakat hasar alanın rakibiniz mi yoksa siz mi olacağı hiç belli olmuyor. Araçların çarpışmaları tamamen rastgele yapılmış ve çok narin aletler oldukları için birçok oyuncu rakiplerini pist dışına atmaya çalışmak yerine olabildiğince uzaktan geçmeyi tercih edecektir. Hayal kırıklığı yaratan başka bir konu da yarış içinde pit-stop olmaması. İyi bir yarış oyununun vazgeçilmez özelliklerinden olan (hatta filmde bile görülen) pit-stop'lar Racer'da karşımıza çıkmıyor. Buna karşın yarışlardan uzun olanlarının 20 dakikadan fazla sürdüğü oluyor. Tek kişilik oyunun belki de en önemli sorunu biraz fazla basit olması. İlk deneyişimde, 12 aracın yarıştığı her pistte en az birinci veya ikinci olarak en yüksek seviyeye kadar çıkabildim, hatta çoğunda arkamdakilere fark attım. Bu da bence *Racer*'ın daha çok küçük oyunculara hitap ettiği izlenimini uyandırdı. *Racer*'ın multi-player modu yaralarını biraz sarmasına yardımcı oluyor. Karşınızda bir sürü zorlu insan olduğu zaman oyun inanılmaz heyecanlı ve bağımlılık yaratıcı bir hal alıyor; ama burada bile sorunlar var. Arayüzdeki hatalar yüzünden yeni bir oyun kurup başlatmak oldukça zor olabilir. Ayrıca modem ya da Internet oyununun olmaması çok saçma, yalnızca LAN destekleniyor. Episode I ürünlerinin piyasaya çıkış zamanlarındaki katı sınırlamaları düşününce LucasArts'ın *Racer*'ı tasarımı tam bitirilmeden ya da hataları tam olarak giderilmeden piyasaya vermek zorunda kalışını anlayabilirim; ama yine de çok utanç verici. Yakınlarında bir LAN bulunan oyuncular bir göz atabilirler; ancak diğer oyunseverler daha geniş ve düzgün bir devam oyununu beklemeliler.



Tatooine'deki Mos Espa alıştırma pisti, daha zor pistler için iyi bir hazırlık yeri olabilir. Özellikle de etabın son yarışı olan ve herkesin korktuğu Boonta Classic pisti için...

PC GAMER SON KARAR

76%

ARTILAR: İnanılmaz hız duygusu; harika pist tasarımları; etkileyici grafikler.

EKSİLER: Fazla basit; oynanış bakımından eksiklikler var; multi-play seçenekleri yetersiz.

SONUÇ: Hızlı ve güzel; ancak potansiyelini tam olarak yakalayamamış bir yarış oyunu.

Star Wars: Episode I – The Phantom Menace

TÜRÜ: Aksiyon/Adventure **ÜRETİCİ:** LucasArts **YAYINCI:** LucasArts, (415) 507-4525, *www.lucasarts.com* **GEREKENLER:** P200, 32MB RAM, 200MB hard disk alanı; 4MB Direct3D-uyumlu grafik hızlandırıcı; 16 bit ses kartı; 4X CD-ROM sürücüsü **ÖNERİLEN:** 64MB RAM; 16X CD-ROM sürücüsü veya daha fazla **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Yok

Filmi ister sevin ister nefret edin, oyunundan öyle çok da fazla etkilenmeyeceksiniz.

Önyargılı yaklaşmamak lazım; ama film hakkında öyle uzun uzun düşünmedim. Büyük bir *Star Wars* hayranıyım ve filmdeki o müthiş patlama efektlerini de çok sevdim; fakat sonuçta kendimi özdeşleştirebileceğim tek bir karakter ya da kendimi tamamen kaptırdığım bir sahne olmadı. Her şey sanki kaza sonucu olmuş ve hepsinden de şu bizim paytak konuşan bebek imparatoriçemiz sorumluymuş gibi bir hava vardı.

Ne üzücüdür ki, LucasArts'ın *The Phantom Menace* oyunu için de aynı şeyler söylenebilir. Filmin ruhsuz bir tekrarı olan bu third-person macera oyunu, filmdeki olayları neredeyse dakikası dakikasına takip ediyor. Açılışta Ticaret Federasyonu'nun başkanının gemisine kurulan pusudan filmin sonundaki baskına ve Federasyonun Naboo işgaline son verilişine kadar filmin her sahnesi 3D efektlerle süslenip püslenmiş.

The Phantom Menace'ı oynamaya, Qui-Gon Jinn'in paçasına yapışmış Obi-Wan Kenobi olarak başlıyorsunuz ve Ticaret Federasyonu sizinle ters düşüyor. O ilk odadan kurtulma sahnesinde, oyunun geri kalanında olup bitecekleri yaklaşık 10 saniyelik bir süre içinde tamamen görmüş kadar oluyorsunuz. Işın kılıcınızla birkaç robotu geri püskürtüyor, belki arada çok gerekirse Güç'ü kullanıp onları "itiyor" sonra da kapıyı açan düğmeyi buluyorsunuz. PlayStation macera oyunlarının olmazsa olmaz özelliklerinden olan zıplamalı bilmeceleri de ekleyince *The Phantom Menace*'ın size sunabileceği her şeyi neredeyse görüp bitirmiş olacaksınız.

Jedi olmak tamamen kendinize güvenmenize bağlı. Artık bunu yapmanızın zamanı geldi.

Ticaret Federasyonu gemisinden sonra Naboo'ya geliyor ve ister istemez kendinizi Jar-Jar ile karşı karşıya buluyorsunuz, böylece de oyunun bitmek bilmeyen Gungan bölümü başlamış oluyor. Bataklıklarda sayısız atlayış yapmanızı, monoton bir şekilde robotları yok etmenizi ve sonunda Gungan şehrine doğru "inanılmaz" bir yüzüş yapmanızı gerektiren bir bölüm. Şehre geldikten sonra yine etrafta dolaşıp Jar-Jar'ı aramanız lazım.

The Phantom Menace, işleri biraz renklendirmek için elinden gelen her şeyi yapıyor. Konu karmaşıklaşmaya ve yeni karakterler belirmeye başladıkça, bazı bölümleri Obi-Wan, bazılarını Qui-Gon, Kaptan Panaka (bu adam filmde iki üç cümleden fazla konuşuyor muydu?) ve Kraliçe Amidala olarak oynuyorsunuz. İlerideki bazı bölümlerde önemli kişileri korumanız ya da karaya oturan geminiz için yeni parçalar bulmanız gerekecek. İşin asıl üzücü yanı, oyunda filmin en heyecanlı sahnelerinden çoğunun atlanmış olması. Aslında buna şaşmamak lazım; çünkü bir macera oyununda filmin sonundaki robotlarla Gungan'lar arasındaki o savaşı betimlemenin pek yolu yok. Podrace sahnesi deseniz onun zaten kendi oyunu var. Büyük sahnelerin aralarındaki hareketli bölümlerle idare etmeniz gerekiyor, yani etrafta gizlice dolaşıp kapıları açmakla...

Dürüst olmak lazım, üzerinize açılan ateşi ışın kılıcınızla savuşturmak ve süper Jedi atlayışlarından yapmak oldukça eğlenceli; ama sadece kısa bir süre için. Üstelik oyundan alabileceğimiz o küçük zevk de saçma sapan kamera açıları yüzünden sürekli olarak baltalanıyor. Görüntü o kadar yukarıdan verilmiş ki, arkanızdan ya da yanlardan gelen düşmanları görmenizin hiçbir yolu yok. *Tomb Raider*'ı çevre görüntüsü olmadan ve sadece önünüzdeki 30 metrelik alanı görebildiğiniz bir şekilde oynamaya benziyor.

Daha da kötüsü, bu kamera açısı ekranın dışındaki ölümcül tehditlere karşı da sizi korunmasız kılıyor. Oyunda birkaç noktada uçan araçlar yanınızdan geçiyorlar ve bu konuda hiçbir şey yapamıyorsunuz: Ateşleri her tarafınızı sarana kadar onları görmenizin bir yolu olmadığı için size verecekleri zarara katlanmak zorundasınız.



Bu oyunun prodüksiyon değeri olmadığını kimse söyleyemez. Renkli ışıklar ve inanılmaz ses efektleri ile ışın kılıçları neredeyse gerçek gibi duruyor.

Verdikleri zarar dedim de, filmdeki anlamsız diyalogların oyunun da her köşesine sinmiş olduğunu belirtmek istiyorum. Tek kelimeyle saçma sapan. Önemli bir NPC'ye rastladığınız zaman kamera "dramatik" bir ikili görünüme geçiyor ve bir konuşma ağacı beliriyor. Bir sürü konsol roleplaying oyununda gördüklerinizden daha karmaşık sayılmaz, tabii Star Wars''un bu ilk filmindeki uyutucu ve saçma sapan konuşmaları dinlemek zorunda kalışınızı saymazsak... Sürekli olarak insanın kulağını tırmalıyor.

Sonuç olarak *The Phantom Menace* pek de eğlenceli bir oyun değil. Çok basit bir düğmeye basma ve atlama zıplama alıştırması, o kadar. Filmdeki mükemmel mekanlar üzerine kurulmak yerine bunların kenarlarında sürünüyor. Olağanüstü ses efektleri, müzikler, renkli aydınlatmalar ve yuvarlanan robotlar da maalesef bu oyunun filmden alınma bir dizi kartpostala benzediği gerçeğini değiştiremiyor.

PC GAMER SON KARAR

71%

ARTILAR: Bu bir Star Wars oyunu; filmdeki sesler çok iyi; ışın kılıcınızla yaptığınız hareketler mükemmel.

EKSİLER: Konsol tarzı oynanış; filmdekini aynen takip eden yeniliksiz bir hikaye.

SONUÇ: Bu oyuna vereceğiniz parayı kendinize saklayın ve onun yerine filmini birkaç kez daha izleyin.

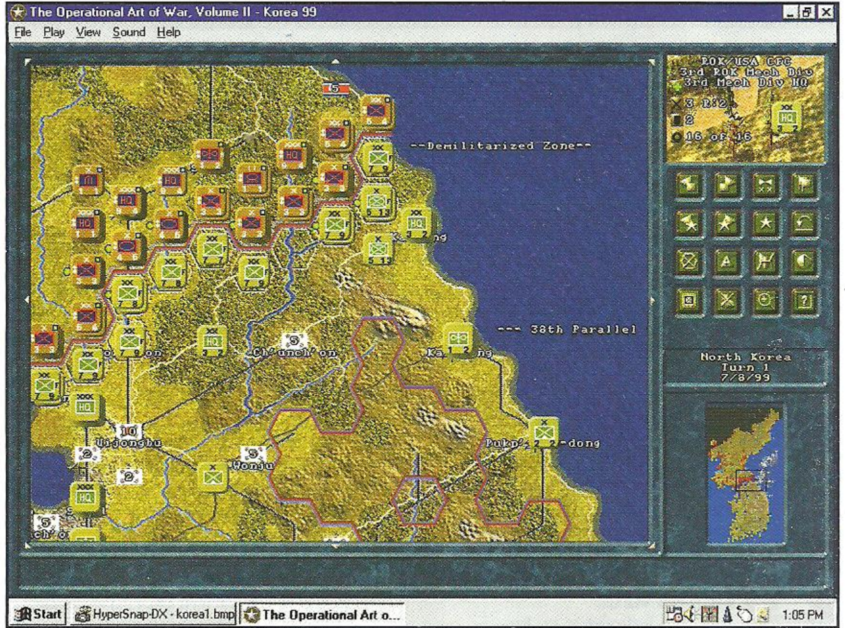
The Operational Art of War II:

TÜRÜ: Strateji **ÜRETİCİ:** TalonSoft **YAYINCI:** Talonsoft, (410) 933-9191, *www.talonsoft.com* **GEREKENLER:** Windows 95/98; Pentium 90; 4X CD-ROM sürücüsü; 16MB RAM; 20MB minimum hard disk alanı; ses kartı **ÖNERİLEN:** Pentium 133; 32MB RAM **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Play-by-E-mail; Hotseat; Maksimum oyuncu sayısı: 2

Zaten güzel olan bir oyunun devamı da güzel oldu. Ayrıntı düşkünleri ne derlerse desinler...

Bu devam oyunu oldukça yüklü. Birçok strateji hastasının zaten bildiği gibi *The Operational Art of War Vol. I: 1939-1955* hakkında oldukça ateşli bir tartışma sürüp gidiyor. Bir tarafta aşırı eleştirici birtakım kişiler, diğer tarafta da TalonSoft ve tasarımcı Norm Koger. Bu sıcak savaşa hakemlik etmek (neyse ki) benim işim değil; ama ilgilenen okuyucularımız Talonsoft'un Web sitesine giderek "resmi" savunmaları okuyabilir ya da *www.wargamer.com* adresine göz atarak oyun hakkındaki şikayetleri öğrenebilirler.

Artık kaşarlanmış strateji oyuncuları (yani savaş oyunlarını 1970'lerdeki o masaüstü oyunlar döneminden beri oynayanlar), *The Operational Art of War*'u sanki hedef tahtası olarak görüyorlar. Bu oyunculardan birçoğu, kazandıkları uzmanlıkla ve tarihi bilgileriyle haklı olarak övünüyor ve savaş oyunlarında genel bir "sığlaşma" olarak gördükleri şeyden rahatsız oluyorlar. Değindikleri bazı noktalar gerçekten de dikkate değer, özellikle de son zamanlarda ünlenen şu Battle of Arras senaryosunu acımasızca eleştirmeleri haklı görülebilir. Söz konusu senaryoda bir grup Alman askeri, ağır zırhlarla donanmış İngiliz birliklerini dört seferden üçünde yenilgiye uğratıyorlardı.

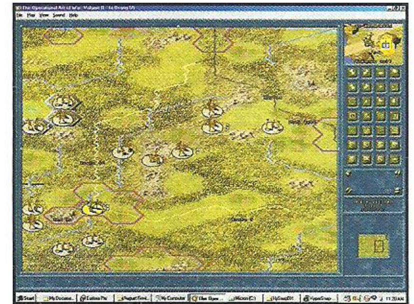


İkinci Kore Savaşı sırasında 38. paralelin stratejik bir görünümü. Ana birimler öncü birlikleri için komuta ve destek sağlarken sınır boyunda da gerilim artıyor.

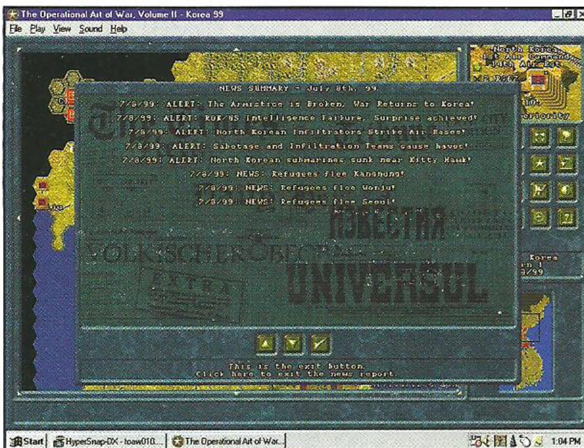
Norm Koger (ki kendisi bu işteki tasarımcılar arasında müşteriler konusunda en hassas olan kişilerden biridir), bu sorunları her zamanki ilgisi ve mantıklılığıyla çözmeye çalıştı. Sonuçta TalonSoft, piyasaya çıkışından yıllar sonra bile "oyun tamamen düzelene kadar patch çıkarmak" konusunda her zaman hevesli olmuştur. Aklı başında hiçbir oyuncu, Koger'ın tarihi ayrıntılara karşı duyarsız olduğu gibi bir suçlama getiremez.

The Operational Art of War II: Modern Battles, 1956-2000 işte böyle bir ortamda piyasaya çıktı. Bakalım orijinal *Operational Art of War* oyununu topa tutanlar, Koger'ın bu anlaşmazlıklar konusundaki uzlaşmacı tavrı karşısında yumuşayacaklar mı?

Oyun yine "operasyon düzeyinde" bir oyun, yani savaşın modellenmesi geniş ölçekli stratejilerin altında kaldığı gibi birimleri tek tek kontrol ettiğiniz taktiklerin de biraz üstüne çıkıyor. Genel olarak konuşursak bunun anlamı, oyunda birliklerin ve grupların çatışması diyebiliriz. Grafik olarak *Vol. I* ile aynı görünüyor. İki boyutlu kuşbakışı görünüm (burada NATO sembolleri kullanılıyor), planlama işleri için çok yararlı olurken hareketli 3D görünüm de (sanki *Panzer General*'dan araklanmış gibi olsa da) savaşın durumu konusunda size daha eğlenceli görüntüler sunuyor.



Sene 1965, la Drang Vadisi'ne hoşgeldiniz... Amerika'nın Vietnam savaşına fiilen ilk girdiği gün.



Korea '99, Kuzey ve Güney Kore arasındaki askeri sınırda savaşın patlak vermesini konu alan hayali bir senaryo.

Oyunda dokuz tane hazır senaryo var, bunlara üç tane hayali NATO/Varşova Paktı anlaşmazlığı senaryosu da dahil (bunlardan biri 1962'de, diğeri 1976'da, sonuncusu da 1982'de geçiyor). Bunlar aynı tema üzerindeki varyasyonları oluşturuyorlar. Yıllar içinde silahlar konusundaki icatlar ve gelişmeler nesilden nesile geçerek savaşın dinamiğinde oldukça ilginç değişimlere yol açabiliyor. Ayrıca iki tane senaryo da Vietnam döneminde geçiyor, 1965'teki la Drang Vadisi operasyonu ve 1966'daki Bong Son. Vietnam savaşını işlemek fikri gayet güzel, bu iki simulasyon da şu anda piyasada bulabi-

Modern Battles, 1956-2000

PC GAMER EDİTÖR'ÜN SEÇİMİ

leceklerinizin en iyileri olabilir. Burada hava kuvvetleri taktikleri ve nehir birlikleri önemli rol oynuyor.

Dokuz tane senaryo paranızın karşılığını veremeyecekmiş gibi bir hisse kapılabilirsiniz; ama bunların çoğu kendi başlarına birer oyun büyüklüğünde ve çözmek için saatlerce yoğun bir şekilde oynamanız gerekiyor. Ancak *Vol I.*'de de olduğu gibi oyunun asıl değeri senaryo editöründen kaynaklanıyor. Bu sistem o kadar güçlü, esnek ve düzgün ki rahatlıkla ayrı bir ürün olarak satışa sunulabilirmiş. Karmaşık olduğu kesin; ancak kitapçıkta her şey en ince ayrıntısına kadar açıklanıyor. Birlikler düzeyinde kanlı bir senaryo yaratmak o kadar da zor değil, mevcut senaryoları değiştirmek de öyle... Tabii gerçekten büyük senaryolar istiyorsanız o zaman iş değişir. Bunları tasarlamak için haftalar geçirebilirsiniz; ancak inanın sonuçları buna değer.

Her şeyi kendinizin yaptığı bu senaryo sisteminin iyi çalıştığı, oyuncular tarafından hazırlanmış ve Internet üzerinde bulabileceğiniz senaryoların sayısının inanılmaz derecede fazla olmasıyla kanıtlanıyor. 1956 sonrasında geçen senaryolar arasında favoriniz hangisi olursa olsun, Internet üzerinde sağlam ve oynanabilir bir versiyonunun olması ihtimali var. Yoksa bile oyundaki senaryoları bitirip de yenilerini aramaya giriştiğinizde hazır olabilir.

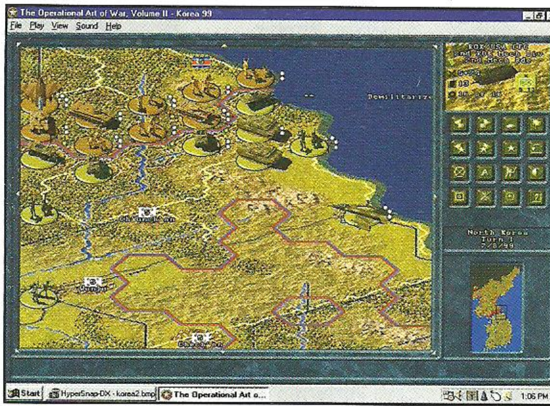
Kullanabildiğiniz veritabanı gerçekten çok geniş, senaryoları ve birimleri sınırsız bir şekilde karıştırıp değiştirebiliyorsunuz. İsveç Saab jetleriyle Güney Afrika Caspir APC'lerini aynı birlikte mi kullanmak istediniz? Çocuk oyuncağı...

Peki bu versiyonda, tarih dönemi dışındaki yenilikler neler?

Aslına bakarsanız birçok şey. Hava sahası yasakları çok daha etkili ve havadaki savaşlarda yapılan genel değişiklikler sayesinde birinci sınıf filolarla daha vasatlar arasındaki fark iyice belli oluyor. Böylece yeni bir "kuvvet uzmanlığı" kavramı ortaya çıkmış, bunun içinde malzeme durumundan tutun da elektronik savunma sistemlerine kadar birçok şey var. SAM'ler ve güdümlü silahların yanı sıra gizli uçuş yapabilen uçaklar da gerçeğe uygun bir biçimde modellenmiş (bunlar gece uçuşlarında Irak ve Yugoslavya'da da kanıtlandığı gibi neredeyse görünmez olarak uçuyorlar).



Öğretici bir düzenleme programı sayesinde birimleri ve ulusal kuvvetleri istediğiniz gibi değiştirebilirsiniz.

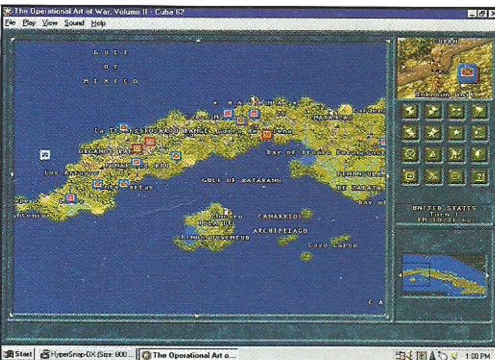


Stratejilerinizi 2D kuşbakışı görünümde belirledikten sonra, animasyonlu 3D ekrana geçip savaşın akışını izleyebilirsiniz.

NBC (nükleer/biyolojik/kimyasal) koruma artık bütün kara birlikleri için geçerli. Bu alanda güçsüz olan birlikler, ani bir kimyasal saldırı ya da hassas bir nükleer bomba ile dümdüz olabilirler. Kimyasal/nükleer saldırılarda artık radyasyonun ve hava koşullarıyla bulaşmanın etkileri görülebiliyor. Nükleer silahlardan etkilenen çevreler verimsiz ve işe yaramaz yerler haline geliyor. İyi düşünülmüş.

Gerilla savaşları da hakkıyla işleniyor. Düzensiz birimler çok da sağlam değiller; ama vur-kaç saldırılarında ve keşif görevlerinde diğer bütün birimlerden daha kullanışlılar.

Hava taktikleri de stratejinize yepyeni bir boyut getirecek derecede önemli; ama buna rağmen oyunun bir kısmı büyük bir hata yüzünden kötü görünüyor. Vietnam senaryolarındaki helikopterler, kara birliklerini taşıyabilme yeteneklerini bir süre sonra kaybediyorlar. Bu hatadan özellikle Bong Son senaryosu çok etkileniyor ve neredeyse oynanamaz hale geliyor. Neyse ki bu hata daha şimdiden bir patch ile giderilebiliyor. Bu patch'i indirip yükledikten sonra her şey düzgün çalışıyor olmalı.



Modern Battles'da günümüzün ilginç çatışmalar tek tek işlenmiş. Burada Bay of Pigs istilasını görüyoruz, asiler Fidel'in yönetimindeki Küba kıyılarına çıkarma yapıyorlar.

Deniz harekatları ne yazık ki çok yetersiz ve özelliksiz. Koger hala sistemin bu yönü üzerinde çalışıyor. Aslında deniz gücünüzün ne kadar sınırlı olduğunu görüp hayal kırıklığına uğrayacağınız Kore '99 senaryosu dışında o kadar da önemli değil.

Event Trigger sistemi (genellikle savaş alanını etkileyen politik konular) eskisinden daha da incelikli hazırlanmış. Mesela Kuzey Koreliler, Japon toprakları üzerinde füze ateşlerlerse Japon deniz ve hava kuvvetlerini karşılarında buluyorlar. Ancak bu işin kötü yanı, Japonya'nın ekonomisinde ve politikasında yol açtığınız karmaşa yüzünden Victory puanlarınızdan 50 puanın düşülmesi.

Oyunun en önemli özelliği, *Vol I.*'den çok daha düzgün ve hızlı olması. 32MB belleğe bile sahip olsanız, savaş öncesi malzeme kontrolleri ve taktik ekranları bir çırpıda geçiyor. Aslına bakarsanız bütün *Operational Art of War* sistemi artık yeni başlayanlar için eskisinden çok daha basit. Standard modunda, en ileri işlemler bile oldukça basitleştiriliyor ve acemiler bile oyuna hemen dalarak oldukça tatmin edici bir oyun deneyimi yaşayabiliyorlar. Temel kavramlara iyice alıştıktan sonra Advanced moda geçebilir ve oyunun derinliklerinde kendinizi kaybedebilirsiniz.

Acaba bu versiyonda da *Vol. I*'de olduğu gibi şikayetler duyacak mıyız? Sanırız evet. Peki bu şikayetler oyuncuların oyunu satın alma konusunda şöyle bir duraksamalarına neden olabilecek kadar güçlü mü olacak? Böyle olacağını hiç zannetmiyoruz.

Modern Battles, çıktığı günden itibaren kendisine çok iyi bir yer edinen ilk oyunun çok sağlam bir devamı olarak görülmeli.

PC GAMER SON KARAR

93%

ARTILAR: Senaryolar dengeli ve dramatik; senaryo editörü de gerçekten olağanüstü ve ilgi çekici.

EKSİLER: Hava operasyonları biraz hatalı; deniz birlikleri de en az ilk oyundaki kadar güçsüz.

SONUÇ: Önemli olan bütün yönlerden çok sağlam ve her savaş oyunu hastasının rüyasındaki türden bir oyun.

MechWarrior 3

TÜRÜ: Aksiyon **ÜRETİCİ:** Zipper **YAYINCI:** MicroProse, (510) 864-4550, *www.microprose.com* **GEREKENLER:** Pentium 166; 32MB RAM; 2X CD-ROM sürücüsü; Minimum 240MB hard disk alanı; Mouse **ÖNERİLEN:** Pentium 400; 64MB RAM; 390MB hard disk alanı; Direct3D uyumlu hızlandırıcı kart; SideWinder joystick **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** IPX: 2-8 oyuncu; TCP/IP: 2-8 oyuncu; Maksimum oyuncu sayısı: 8; Ücretsiz Internet Servisi: MSN Gaming Zone

Bu oyunda sürpriz yok. Sadece en iyi görsel efektlerle donanmış alışıldık ve güzel Mech savaşları var.

Savaşan robot oyunları arasında çekişme başladı. Her şeyin serbest olduğu bu inanılmaz mücadelede iki güçlü rakip var. Bir tarafta Zipper tarafından geliştirilip MicroProse tarafından piyasaya sürülen ve Fasa'nın klasik BattleTech evreninde geçen *MechWarrior 3*, diğer tarafta ise *MechWarrior* lisansının önceki sahibi Activision'dan *Heavy Gear II* (bu oyun *Dream Pod 9* roleplaying oyunundan geliştirildi). Depreme hazır olun!

Aslında bu iki oyun, dış görünüşlerinin yanıltmasına rağmen birbirlerine o kadar da benzemiyorlar. *Heavy Gear II*'nin mekanik Gear'ları *MechWarrior*'ın dev gibi metal iki ayaklılarından çok daha küçük, neredeyse Starship Troopers/Terra Nova tarzı güçlü savaş zırhları tipinde şeyler. Üstelik *Heavy Gear II* çok daha düzgün ve takım tabanlı bir savaş oyunu olacak. Buna karşılık *MechWarrior 3*, doğruluğu kanıtlanmış formülü uyguluyor ve sürprizleri olmayan, ancak oynanış bakımından çok sağlam bir oyun olarak karşımıza çıkıyor.

MechWarrior 3'teki rakip taraflar arasında süren savaş çok çeşitli yerlerde geçiyor, böylece de arkaplan malzemesi ve dramatik atmosfer açısından bol bol kaynak sağlanıyor. Şimdiye kadar oyuncular *MechWarrior* dünyasında robotun döndürülmesi, soğutma sistemleri ve benzeri sistemlerle en az Railgun'lar ya da maden kazarak para kazanmak kadar haşır neşir olmuş durumdalar.

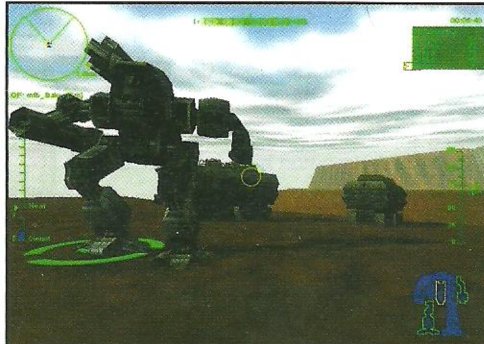
Ancak MicroProse, bu oyunu daha da geliştirmek yerine tamamen baştan yaratmayı tercih etmiş. *MechWarrior 3*, temel tasarım unsurları bakımından *MechWarrior 2*'nin neredeyse aynısı gibi. Kokpitler, robotların hareket sınırları ve özellikleri, hikaye, silahlar ve oyunun genel havası Activision'ın klasik tasarımının dışına pek çıkmayan bir şekilde hazırlanmış. Battletech evreninden ilgi çekici ve yeni alıntılar pek yapılmamış. Bunun yerine elde ettiğimiz oyun inanılmaz bir makyaj, yeni görevler ve birkaç küçük değişikliği olan bir *MechWarrior 2* oluyor; öyle devrim yaratacak, hatta evrim olarak nitelenebilecek bir şey bile pek yok.

MechWarrior 3'te beklediğimiz oyun türleri sunuluyor: Alıştırma görevleri, Instant Action modu ve bir senaryo. Hızlı görevler manzara, görev türü, rakip kuvvetler ve çevre değişkenleri bakımından çabucak ayarlanabiliyor. Bunlar çabuk ve güzel çatışmalar; ancak bu bölümde robot ayarları kısmının bulunmaması beni hayalkırıklığına uğrattı. Robotunuzun özelliklerini değiştirebileceğiniz tek yer senaryo görevleri. Birebir TCP/IP üzerinde multi-player oyunlar iyi çalışıyor, üstelik MSN Gaming Zone da bu oyunlara ev sahipliği yapacak. Senaryo iyi bir şekilde kurulmuş; ama son derece doğrusal. Görevlerin yüklenme süreleri de mükemmel; çünkü bu yüklemeler, size gerekli bilgiler verilirken yapılıyor. Brifing ekranında eşya kurtarma operasyonlarını ve robotunuzun bakımını yönetebiliyorsunuz. Yenilenen robot istasyonunu kullanmak daha kolay; ama çeşitli bileşenleri tanıtan bir kaynak daha olsaydı çok daha iyi olabilirmiş.



Yeni hedef göstergesi, zoom edilmiş görüntüyü ekranda sabitleyebiliyor. Böylece de hassas bir şekilde nişan almanız kolaylaşıyor.

Robotların içine girdiğiniz andan itibaren her şey muhteşem görünüyor. *MechWarrior 3*'teki asıl ilerleme, mekanlar konusunda kaydedilmiş. Donanım hızlandırması sayesinde tasarımcılar ayrıntılı ve geniş dünyalar yaratabilmişler. Mesela ilk operasyonlardan birinde küçük bir balıkçı kasabasına gidiyorsunuz, burada küçük kulübeler ve deniz kuşları bile unutulmamış. Diğer görevler de kurulu alanlarda, yeraltında ve hatta sualtında geçiyor. Dış kamera kontrolleri biraz sınırlı gibi görünüyor, yalnızca birkaç sabit görüntü alabildim, hareketli kamera seçeneği yok. Yine de her şey mükemmel görünüyor. Patlamalar ve hasar modellemesi yeterince ayrıntılı, prodüksiyon da genel olarak birinci sınıf.



Hareketli üslerin kullanılması, stratejiniz konusunda önemli bir nokta. Görev sırasında tamir ve cephane doldurmak için üssünüze geri dönmek zorunda kalabilirsiniz.

Her ne kadar sabit olsalar da görevler oldukça eğlenceli. Her birinde birden fazla amacınız oluyor ve sizi oldukça zorluyorlar. Rakiplerin yapay zekası düzgün; ancak zaman zaman açık veriyor ve robotlardan birini köşeye kıstırabiliyor. Takım arkadaşlarınızın kontrolü de temel düzeyde; bir komut ekranı sayesinde birden fazla robota emir verebiliyorsunuz (bunların arasında "şuraya git" türü emirler de var); ancak bunlar kesinlikle *Heavy Gear II*'nin takım komutları kadar kapsamlı değil. Ayrıca takım arkadaşlarınız silahlarının kullanımı konusunda da bazen saçma davranıyor, mesela belli menzillerden sadece lazerleri kullandıkları oluyor.

Oyunda zaman zaman tek tük çökmeler ve kilitlenmeler oluyor; fakat birkaç kez Monster II tabanlı sistemimde gerçekten kötü çöküşler yaşadım.

MicroProse ve Zipper'ın, *MechWarrior 2*'deki fikirleri geliştirip çok daha ileri götürebilecekleri birçok alan vardı. Battletech evreninde, buradaki oynanışı çok ilerletebilecek bir sürü şey bulunuyor. Elimize daha fazla destek aracı, kişilik özellikleri, havan topları gibi destek silahları ve senaryonun akışı üzerinde daha fazla kontrol verilebilirdi. Bu haliyle oyundan çok büyük yenilikler beklemeyin; ancak çok eğlenceli olduğunu da unutmayın. *MechWarrior 3*, karşısındaki güçlü Activision rakibini ringin dışına atamadı; ama oldukça zorladığı kesin.

PC GAMER SON KARAR

86%

ARTILAR: Klasik robot savaşları; inanılmaz grafikler ve yüksek prodüksiyon değeri.

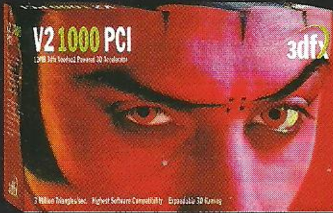
EKSİLER: Bazı kilitlenmeler var; yeni silahlar ve robot tasarımları çok az; *MechWarrior 2*'nin makyajlanmış hali.

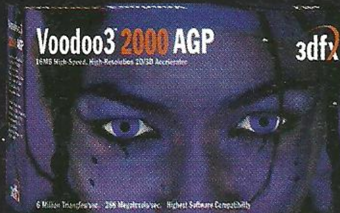
SONUÇ: Oynanış olarak genelde aynı kalmış; ancak eskisinden çok daha güzel görünüyor.

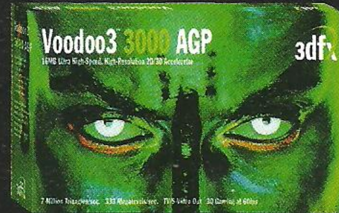
Dünyanın En Hızlı Grafik Kartları

3dfx Voodoo3

Dünyanın en hızlı 3D/2D grafik kartı
Maksimum oyun desteği
DVD desteği
TV/S-Video Out
LCD ekran desteği







Özellik	3dfx Voodoo3	TNT
İşlemci Hızı	143/166/183 MHz	100 MHz
RAM DAC	300/350 MHz	250 MHz
RAM	16 MB	16 MB
Çözünürlük	2048x1536	1920x1200
Ekran Doldurma Hızı	286/333/366 Megatexel	180 Megatexel
3 boyut Desteği	Direct X, Direct 3D, Open GL, Glide	Direct X, Direct 3D Open GL

ÖLÇSAN
"kalitenin ölçüsü"

www.olcsancad.com
0212 280 97 61

Dağıtıcılar: Arena 0212 2333050•Index 0212 2100404•Mikroset 0212 2385050•Plato 0212 2125038• Promakro 0212 221 9917•CPM 0312 4263741•EMS 0232 4642107 Bayiler: Bimeks 0216 3494594• Bimeks Carrefour 0216 4480013•Komtek 0212 2136405•SoHo 0212 2104358•İnselberg 0212 2221926•Peritus 0216 3603870•Gold 0216 4181144•İnfo 0212 2723424•CPI 0216 3464200• Komtek Danışmanlık 0216 4917600•Mak-Ro Bilgisayar 0216 3488956•Mavi Donanım 0216 3489454•Mertay 0212 2691244•Mikromarket 0212 5719912•Medya 0216 4141322•Vektör 0216 4111528•Bilgimarket 0232 4633333• Cadbim 0232 4638210•Step 0232 3622438•Omni PC Shop (Karum) 0312 4689285•Omni PC Shop (G.O.P) 0312 4464651•Prota 0312 4672327•BBS 0312 4275040•AGB Teknik 0224 2720990•Bimeks 0322 2565325

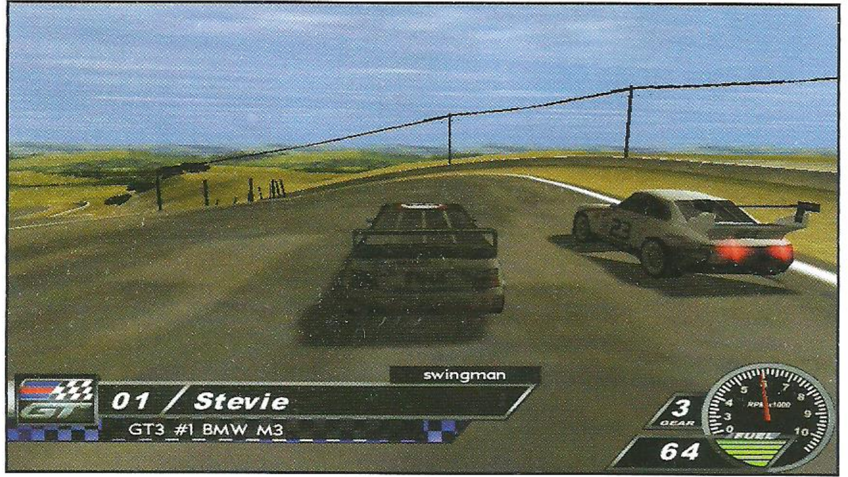
Sports Car GT

TÜRÜ: Yarış Oyunu **ÜRETİCİ:** Image Space **YAYINCI:** Electronic Arts, (800) 245-4525, *www.ea.com* **GEREKENLER:** Pentium 166MHz, 32MB RAM, 4x CD-ROM sürücüsü, en az 40MB hard disk alanı, Win 95/98, 2MB PCI veya AGP ekran kartı, DirectX uyumlu ses kartı, mouse **ÖNERİLEN:** Pentium 200MHz, 64MB RAM, 8x ya da daha hızlı CD-ROM sürücüsü, 320MB hard disk alanı, 3Dfx ya da Direct3D uyumlu görüntü kartı, direksiyon ve pedallar **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** IPX: Evet; Çoğaltılabilir: Evet; Maksimum oyuncu sayısı: 6

Eğlenceli, oynanabilir ve heyecanlı olmayı başaran bir yarış simulasyonu! Bu yeni bir akım mı? Umarız öyle olur...

Futbol, basketbol veya hokey hakkında konuşuyorsak Electronic Arts spor simulasyonu türünün kralı olabilir; ancak otomobil yarışına gelince o kadar da başarılı değildi. Elbette Need for Speed serisi şirkete çuvalla para kazandırmıştı; ancak o serideki oyunlara simulasyon demek biraz zor. *Andretti Racing* de kesinlikle zevkli bir oyundu; fakat *IndyCar Racing II*'nin ya da *CART Precision Racing*'in gerçekçiliğinden oldukça uzaktı, bu yüzden de piyasaya çıktığında sıkı yarış hayranları cephesinde fazla gürültü koparamadı. Ama tabii saçma sapan *NASCAR Revolution*'la karşılaştırıldığında *Andretti Racing* bile bir şaheser gibi görünür. 1999 NASCAR sezonunun başında piyasaya sürülen bu *Revolution* o kadar hatalıydı ki birçok yarış oyunu hayranı Electronic Arts'a bir daha güvenmemeye yemin etmişlerdi.

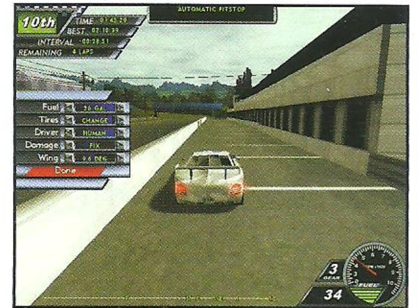
Ancak kul dediğimiz hatasız olamıyor, *Sports Car GT* sayesinde Electronic Arts'ı *NASCAR Revolution* gibi bir çöplük konusunda biraz affedebiliriz. Etkileyici bir grup araba, pist ve ayarlama seçenekleri sayesinde *Sports Car GT*, *Viper Racing*'in bütün yoğunluğunu sunuyor (hatta daha büyük bir ölçekte). Oyun o kadar çekici ki *Sports Car GT* rahatlıkla Editörün Seçimi olabilirdi; ama arayüzündeki bir dizi bozukluk ve konsol makinelerindeki kuzenine çok benzemesi yüzünden kaybetti.



Aynen gerçek hayattaki gibi *Sports Car GT*'de de yarış virajlarda kazanılıyor. Sürücünün cesaretinin tam anlamıyla test edildiği Laguna Seca'daki Corkscrew isimli virajdan daha iyisini düşünemiyoruz.

Arabalar ve pistler, yarış simulasyonlarının kalbi sayılabilecek özelliklerdir, *Sports Car GT*'de de bunlardan bol bol var. BMW (şu ünlü M3), Porsche (911, GT1 ve GT2) ve Ford (Saleen Mustang) gibi üreticilerin GT serisi arabalarını hemen tanıyacaksınız; fakat aynı zamanda Panoz Esperante GTR-1, Callaway C12, Lister Storm ve McLaren F1 GTR gibi egzotik arabaların yanısıra Vector M12 ve Mosley Raptor gibi uçuk kaçık modelleri de göreceksiniz. Göze çarpan birkaç eksik de yok değil; Dodge Viper, Chevrolet Corvette ve Lamborghini bu oyunda bulunmuyor; ama sonuçta seçilen arabalar oldukça iyi. Oyunda birçok etkileyici pist bulunuyor ve bunların arasında Lime Rock, MoSport Park, Sebring, Road Atlanta, Desert Speedway, Donnington, Hockenheim, Laguna Seca, North Point ve acemilerin GT serisi arabaları kullanmaya alışmaları için hazırlandığını tahmin ettiğimiz üç tane de hayali pist var. Bildiğimiz kadarıyla bu pistlerden ikisi (Road Atlanta ve Sebring) daha önce hiçbir simulasyonda karşımıza çıkmamıştı; ayrıca Lime Rock pistini içeren tek simulasyon da 1997'de çıkan X-Car olmuştu.

Ancak ben bir McLaren ya da Vector'a atlayıp Laguna Seca'daki Corkscrew virajını ne kadar hızlı dönebileceğimi görmek fikrinden açıkçası çok da etkilenmiyorum. Şu sıralar herkesin yapmaya başladığı gibi Sports Car GT'nin geliştiricisi Image Space de oyunun en başında tek yarış için sunduğu arabalara ve pistlere sınırlama getirmiş. Ancak ipin ucu biraz kaçmış, başta sadece iki araba ve dört pist seçebiliyorsunuz (inanılmaz gibi gelebilir ama gerçek)! Eğer hile kodlarını kullanmazsanız, daha değişik pistler elde etmenin tek yolu Career modunda GT yarışlarının çeşitli bölümlerini (GTQ, GT3, GT2 gibi) tek tek geçip yeterince yüksek bir sıralama tutturmak. Single Race moduna yeni arabalar eklemenin tek yolu da yeni bir kariyere başlamak ve değişik bir araba satın almak! En baştan bütün arabaların kullanılabilir olması gerektiğini söylemiyorum, ama bu oyuna para veren insanların aynı



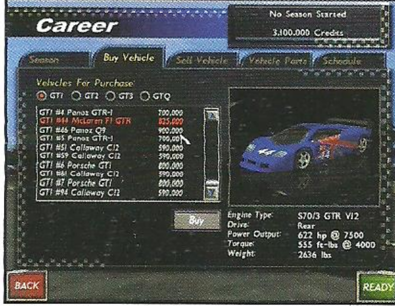
Pit stop'lar sırasında kontrolü bilgisayara bırakabilirsiniz. Bir anda gaza gelip 72 saatlik bir dayanıklılık yarışı yapmak isterseniz bu özellik çok işinize yarayabilir.



Nispeten basit bir GTQ serisi arabası kullanırken bile aracınızın ayarları çok kapsamlı. Ek donanımlar ve yeni parçalar ekledikçe işler daha da karmaşık bir hale geliyor.



Night modundayken görüş konusunda cadde ışıklarıyla yetinmek zorundasınız; çünkü arabanızın farları gece sürüşünde kullanılamıyor.



Career modunda yeteri kadar yarış kazanamadıkça McLaren F1 GTR gibi arabaları ancak hile kullanarak görebilirsiniz.

şeyleri tekrar tekrar yapmadan ya da hile kullanmadan da şimdikinden daha fazla araba ve pist görebilmeleri gerekirdi.

Hem arabalar hem de yollar oldukça güzel çizilmiş. Image Space işin görsel kısmını sağlam tutmuş, ıslak araba yüzeyindeki yansımalar (dümdüz yol yüzeyinde stop lambalarınızı görebiliyorsunuz; ama ne gariptir ki gece sürüşlerde kokpit içinden farlar görünmüyor), güzel duman efektleri, gece sürüşü ve yağmur gibi şeyler... Ancak en az 8MB bellekli bir 3D hızlandırıcınız ve oldukça güçlü bir sisteminiz yoksa bu özellikleri kapatmanız gerekecek. Oyunun hızı da bazı oyuncuları başını oldukça ağrıtabilir; 128MB bellekli ve Voodoo2'li bir Celeron 450 sistemde Glide modunda oynarken bütün grafik ayrıntılarını Maximum'dan High'a çekmek zorunda kaldım. İlginçtir ki oyun Direct3D modunda Glide'dan daha iyi çalışıyor, yine de grafikler o kadar gerçekçi olmuyor.

Ancak düzgün bir hız elde ettikten sonra da kendinizi PC'de şimdiye kadar gördüğünüz en gerçekçi ve sürükleyici yarış oyunlarından birinin ortasında buluveriyorsunuz. Uzun zamandır simulasyon oynayanlar buradaki fizik modelinin vasat olduğunu söyleyebilirler; fakat bana her şey düzgün gibi geldi. Virajları inanılmaz hızlarla dönebilmek gibi bozukluklar söz konusu değil; ayrıca ayarlarda yaptığınız değişiklikler de tam olarak hissediliyor (hem de gerçeğe uygun bir şekilde). (Eğer yeterince gerçekçi olmadığını düşünüyorsanız, *http://SCGT.sports-gaming.com* adresinden birkaç yeni fizik modeli, sürüş seçenekleri ve yerşekilleri sunan bir dosya indirip yükleyebilirsiniz). Zorluk ayarı sayesinde acemiler oyuna alışmakta güçlük çekmeyecekler, zorluğu en sona dayadığınızda ise en tecrübeli sürücüler bile oldukça terleyebilirler. Bilgisayar yönetimindeki arabalar oldukça agresif, öne geçebilecekleri durumlarda size cesurca çarpıp sürtmekten kaçınmıyorlar; ama onları geçmek de imkansız değil. Dikiz aynasından bakacak olursanız onların da virajlara hızlı girdiklerini, kayıp pistin dışına fırladıklarını, dönüşlerde yığılmalar oluşturduklarını ve aynen insanlar gibi gittiklerini göreceksiniz. Arabalarda görülebilir hasarın olmaması çok kötü.

Sports Car GT'nin asıl güçlü yanı, GTQ sınıfında nispeten mütevazi arabalarla başlayıp daha zorlu pistlere ve daha güzel arabalara doğru ilerlediğiniz Career modu. Başarıya ulaşmanızın tek yolu, kazandığınız para ödülleri sayesinde arabanızı daha iyi parçalarla donatmak. Ancak bunu yaparken yalnızca elinizdeki parayı değil, sürüş alışkanlıklarınızı da



Arabaların grafikleri fotoğraf kalitesinde olmasa da, yarış sırasında her şey son derece gerçekçi bir his veriyor.

hesaba katmayı unutmayın. Sonuçta dönüşlerde çarpışmaları önlemek için zamanında fren yapamadıktan sonra arabanızın motorunu ne kadar güçlü tutarsanız tutun, işe yaramayacaktır.

Sports Car GT'de, başka hiçbir yarış simulasyonunda bulamayacağınız bir özellik var. İstediğiniz takdirde yarışları 72 saat sürecek şekilde ayarlayabiliyorsunuz! Image Space'in yarıştaki dayanıklılığınızı test etme imkanı sunması güzel bir şey; ama oyunu kaydetmenize imkan vermedikleri için her şeyi mahvetmişler. Kontrolü bilgisayara verip pit stop'larda otomatik olarak sürmesini sağlayabilirsiniz; fakat bu yarış simulasyonunu amacından biraz saptırıyor. Zaten direksiyonda bilgisayar bile olsa oyunu her zaman çalışır halde bırakmanız gerekiyor. Alt-Tab yaparak Windows'a dönmeniz mümkün; ancak bu durumda oyun çakılabilir. Yarışın ortasına ulaşamadıkça sürekli olarak Did Not Finish mesajıyla karşılaşıyorsunuz. (Oyunu yarıştan önce kaydetme seçeneği bile sorunu çözerdi; ama Save özelliği hiç konmamış.)

Bu konuyla başedebilirim; çünkü zaten yakın zamanda öyle 12 saatlik yarışlar yapmayı falan düşünmüyorum. Ancak *Sports Car GT*'de hem sinir bozucu, hem de şaşırtıcı olan başka bozukluklar da var. Bunlardan biri kontrolle ilgili. Yalnızca dört joystick düğmesi destekleniyor (bu konuyu sorduğum teknik destek görevlisi "Birçok joystick'te sadece dört düğme var" diyerek geçiştirdi, sanki bilmiyormuşum gibi). Programlanabilir joystick'leri ya da direksiyon/pedal sistemleri olan oyuncular bu sınırlamaya bazı çözümler bulabilirler; ama bunu yapmak zorunda kalmaları doğru değil. Başka bir sorun da genel ayarların yapılmasıyla ilgili. Yeni bir sürücü yarattığınızda grafik çözünürlüğünden ayrıntı seviyelerine, vites geçişlerinden ses ayarlarına kadar her şey baştaki ayarlara dönüyor. Nedense kokpit görünümünde ön panel de bulunmuyor, her yarışın başında paneli kendiniz açmalısınız. Ayrıca garajdayken Default seçeneğini seçerseniz yalnızca o anda üzerinde çalıştığınız ayarlar yerine bütün ayarlar baştaki durumlarına getiriliyor.

Ancak oyunun bir eksikliği var ki, şimdiye kadar bahsettiklerimizin onun yanında lafı bile olamaz. Oyunda seri bağlantı, modem ve Internet desteği yok. Bu tür yarışlar, insanlara karşı mücadele etmek için biçilmiş kaftan olan oyunlardır; ama *Sports Car GT*'de bunu sadece LAN üzerinde gerçekleştirebilirsiniz. Umarım Image Space bu sorunu çözecek bir patch çıkarır da diğer insanlara karşı online olarak oynama fırsatını elde edebiliriz.

Ancak o zamana kadar tek kişilik Career modu da beni oldukça oyalayacak gibi görünüyor. Eğer oynanabilirlik ve gerçekçilik arasındaki o sihirli dengeyi kurabilen bir yarış oyunu arayanlardansanız *Sports Car GT*, sizin için çok uygun olabilir.

PC GAMER SON KARAR

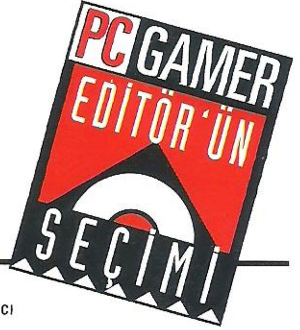
%83

ARTILAR: Harika arabalar ve pistler; bol miktarda zorluk seçenekleri.

EKSİLER: Arayüz sorunları var; kitapçık iyi değil; modem ya da Internet oyunu yok; oyunun başında erişemediğiniz araba ve pist sayısı çok fazla.

SONUÇ: Çok ayrıntılı bir simulasyon değil; ama yeteri kadar gerçekçi. Zaten önemli olan da bu.

Midtown Madness



TÜRÜ: Yarış Oyunu **ÜRETİCİ:** Angel Studios **YAYINCI:** Microsoft, (800) 429-9400, *www.microsoft.com* **GEREKENLER:** Pentium 166, Win 95/98, 32MB RAM, 2X CD-ROM sürücüsü, en az 300MB hard disk alanı, mouse **ÖNERİLEN:** Pentium 233, 4X CD-ROM sürücüsü, 3D hızlandırıcı **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** IPX, TCP/IP, modem veya seri bağlantı ile 8 oyuncu; Ücretsiz Internet Servisi: MSN Gaming Zone

Angel Studios'un yeni yarış oyunu o kadar karışık ki, kendinizi "Dünyanın En Korkunç Polis Kovalamacaları IV" diye bir şey izliyormuş gibi hissedeceksiniz.

Büyük ihtimalle hepimizin içinde, akşam trafiğin en yoğun olduğu saatlerde manyak gibi araba sürme isteği vardır. Ancak tutuklama, sakatlanma, ahlak kuralları ve ölüm gibi talihsiz durumlar nedeniyle sosyal açıdan tam bir sorumsuzluk örneği olan bu tür davranışlar içine pek giremeyiz ve emniyet kemerlerimiz bağlı bir vaziyette, önümüzdeki kamyonun egzoz dumanını ciğerlerimize çeke çeke ağır trafikte zamanımızı öldürür dururuz.

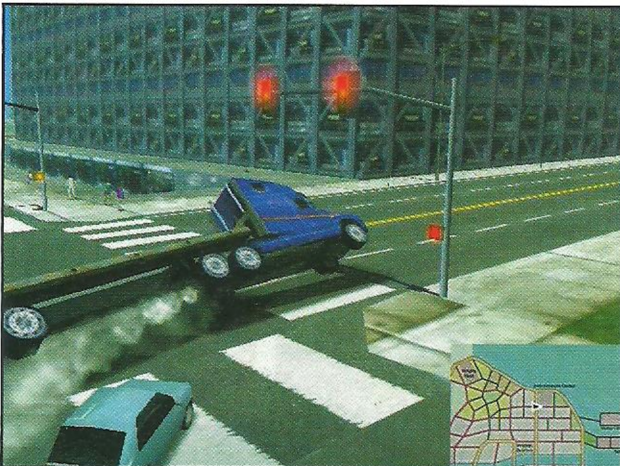
Artık *Midtown Madness* ile istediğimizi yapabiliriz. Bu harika küçük yarış oyununda, tamamen serbest bir şekilde dolaşabileceğiniz (ve tabii ki "oynanabilirlik açısından" biraz kırpılmış) Chicago şehrinin bir versiyonu, hızlı arabalarla dolu bir garaj (bunlara yeni VW Tosbağa ve 1999 model Ford Mustang da dahil) ve canınızın istediğiniz yere (üstelik istediğiniz şekilde) gidebilme serbestliği var. Yani bir anlamda her zaman hayalini kurduğumuz araba oyunu: Yayaları ve iş saati çıkışlarındaki kalabalığı ve tıkanıklıklarıyla tamamen gerçekçi bir ortamda, son derece aptalca hareketler yapmanıza imkan veren bir oyun.

Midtown Madness'taki yarış ortamı, şimdiye kadar gördüklerim arasında en ayrıntılı olanlardan biri. Kaldırımlarda posta kutuları, gazete bayileri, banklar ve çöp kutuları var; üstelik bunların hepsine çarparak içlerindekileri sokağa dökmeniz mümkün. Yayalar oradan oraya yürüyüp duruyor ve fazla yaklaşırsanız ürküp kaçışmaya başlıyorlar. Tastamam bir trafik sistemi düzgün olarak işliyor. Binlerce araba, kamyon hatta limuzin, trafik ışıklarına uyuyor, dönüşlerde sinyal veriyor ve iyi vatandaşlık örnekleri sergiliyorlar.

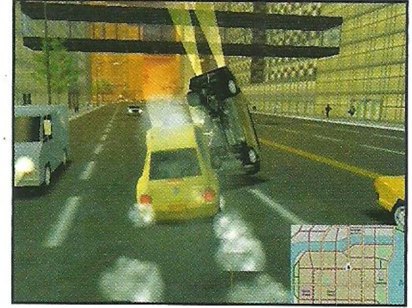
İşte tam bu noktada sahneye siz çıkıyor ve böylesi bir ortamda deliler gibi yarışmaya başlıyorsunuz. Seçebileceğiniz birkaç değişik oyun türü var. Bunların arasında savaşlı yarışlar, pist yarışları ve kontrol noktalı yarışlar da bulunuyor. Başarıya ulaşabilmek için trafiğin arasında eğilip zıplamalı ve yanlara kaymalı, bu arada da olabildiğince az hasar almalısınız. Özellikle de üzerinize doğru gelen arabalarla dolu bir otoyola girdiğinizde bunu becermek hiç de kolay olmayacak. *Ronin*'in interaktif versiyonunu oynadığınızı bile zannedebilirsiniz. Araçlarınızdan birçoğu oldukça fazla hasar kaldırabilmesine rağmen daha küçük arabalar tek bir çarpışmada bile ruhlarını teslim edebiliyorlar. Microsoft'un MSN Gaming Zone servisi sayesinde multi-player olarak oynamak da çok kolay. Ayrıca sekiz kişiyle birden oynandığında Cops 'N Robbers türü yarış da inanılmaz zevkli olabiliyor. (Neyse ki multi-player modda yapay zekalı o sinir bozucu trafik akışı yok.)

Yarış modları gerçekten çok başarılı olsa da, *Midtown Madness* ile geçirdiğiniz zamanın büyük kısmını Cruise modunun yiyeceğini düşünüyoruz. Bu modda zaman sınırı ya da rakip falan olmadan şehirde istediğiniz gibi dolaşabiliyorsunuz. Çevrenin zenginliği, oyunun fizik modellerinin mükemmelliği ve genel hız duygusu bu şehir turunu son derece zevkli hale getiriyor. Ayrıca arabanızı yok etmeyi becerirseniz anında tamir ediliyor ve tekrar yarışa dönebiliyorsunuz.

Bazı yarışlarda ve Cruise modunda, ortamları istediğiniz gibi değiştirme imkanına sahip oluyorsunuz. Aynen *Microsoft Flight Simulator*'da olduğu gibi günün saatini, hava koşullarını ve trafik miktarını ayarlamanız mümkün. Ayrıca en az sizin kadar manyak araba kullanan polisleri de ortadan kaldırabilirsiniz. Polislerin kullandığı bazı teknikler arasında sert çarpmalar ve barikat kurmak da var.



Freightliner Century'yi kullanmak yalnızca en iyi sürücülerin işi. Fizik modellerinin gerçekçiliğini Low seviyesine getirin, yoksa takla atıp durursunuz.



Bir VW Tosbağa hiçbir şeyden haberi olmayan kurbanına çarparken, güneş batmaktaydı...

Grafik açısından bakarsak *Midtown Madness*, oldukça sağlam bir yerde duruyor. Oyun motoru çok ilerideki ayrıntıları bile çizebilme yeteneğine sahip. Ancak asıl kendini belli eden güzellik, oyundaki fizik modelleri. Bir sürü arabadan oluşmuş bir yığına çarptığınız zaman arabalar domino taşı gibi birbirlerine giriyor ve dağılıyorlar. Artık yıllanmış bir Pentium 200'de bile birkaç ayrıntıyı kapatarak *Midtown Madness*'ı harika bir şekilde oynayabilirsiniz.

Midtown Madness ne kadar zevkli olursa olsun, oyunu çok daha iyi yapabilecek bazı özelliklerin eksikliğini zaman zaman hissediyoruz. Mesela video tarzı bir ağır çekim modu, ilginç çarpışmaları görüntülemek için çok güzel olabilirdi ya da belki birkaç tane daha araba olsaydı çeşitlilik sağlanırdı (Microsoft Internet üzerinden yeni arabalar yayınlamayı planlıyormuş). Ayrıca Freightliner Century'yi sürerken garip bir hataya da rastladım. Bir ağaca çarptığınız zaman acaip bir şekilde havaya zıplıyorsunuz.

Belki ben yalnızca arabaların çarpışmasını izlemekten zevk alan ve çok basit düşünen bir oyuncuyum, bilmiyorum. Ama umurumda da değil. Bildiğim tek şey, Tosbağa'nın Windy City'de bir tur daha atmak üzere beni beklediği...

PC GAMER SON KARAR

90%

ARTILAR: Bağımlılık yaratıcı Cruise modu; harika fizik modelleri; başarılı multi-player modları.

EKSİLER: Yarışlar oldukça zorlu; birkaç ufak tefek hata var.

SONUÇ: En sıkışık trafikte bir kamyonetin içinde araba sürmek gibi bir istediğiniz varsa bu oyunu *şiddetle* tavsiye ederiz.

Magic & Mayhem

TÜRÜ: Roleplaying **ÜRETİCİ:** Mythos Games **YAYINCI:** Bethesda Softworks, (800) 677-0700, *www.bethsoft.com* **GEREKENLER:** Pentium 133; 32MB RAM; 8X CD-ROM sürücüsü; en az 100MB hard disk alanı; Windows 9.x; DirectX uyumlu ekran kartı; DirectX uyumlu ses kartı; Mouse **ÖNERİLEN:** Pentium 233; 64MB RAM; 12X CD-ROM sürücüsü; 275MB hard disk alanı **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Seri bağlantı: Evet; IPX: Evet; Ücretsiz Internet oyunu: MSN Gaming Zone; Maksimum oyuncu sayısı: 4

Sorunları yok değil; ancak roleplaying ile real-time stratejinin bu karışımından her iki türün hayranları da zevk alabilir.

Magic & Mayhem, roleplaying ve real-time strateji türlerini birleştiren ilk oyun değil, mütevazı sayılabilecek prodüksiyon değeri de herkesi öyle ilk bakışta kendine esir edemez. Ancak paket bütün olarak o kadar eğlenceli ki, böyle düşünceler zaten büyük ihtimalle oyuncuların aklına bile gelmeyecek.

Magic & Mayhem, amcasının ortadan kaybolduğunu gören ve düşünceli bir davranışla onu aramaya çıkan Cornelius Agrippa adlı bir büyücü çırağının öyküsü. Denenip doğruluğu kanıtlanmış olan izometrik bir görünümle Cornelius'u üç değişik ortamda yönetiyorsunuz: Avalon adlı Tolkien tarzı bir ülkede, Yunan mitolojisindeki tanrılar ve yaratıklardan esinlenmenin sonucu olarak Ege'de ve son olarak da mistik Camelot topraklarındaki ünlü karakterlerle dolu olan Albion'da; ancak amcanızı aramanız, çok daha büyük maceralar için yalnızca bir başlangıç. Eğer "normal" dünyanıza dönmek istiyorsanız öncelikle Overlord olarak tanınan kötü bir gücü yok etmelisiniz. Bu Overlord, "öbür" dünyanın bütün kontrolünü ele geçirmek amacında olan şeytani bir serseri.

Cornelius birçok savunma ve saldırı büyüsü yapabiliyor; ama bunları yapmasına rağmen Overlord'u tek başına alt etmesi söz konusu bile olamaz. Onun bir orduya ihtiyacı var, zaten *Magic & Mayhem*'in ilginçleşmeye başladığı nokta da burası. Büyü yapmaya yarayan tılsımlar (ve bunların yanında büyülü eşyalar), aynı zamanda real-time strateji tarzında kontrol edebileceğiniz birtakım yaratıklar üretmekte de kullanılabiliyor. Brownie'ler, elf'ler, zombiler, köpekler, timsahlar, unicorn'lar, yarasalar ve daha bir sürü "birime" sahip olabiliyorsunuz. Standart bir RTS'de olduğu gibi bu yaratıkları üretmek için güce ihtiyacınız var. Burada da bu büyülü güç tabii ki mana. Cornelius, Place of Power'ların üzerinde durarak (ya da kuvvetlerinden bir elemanı orada durdurarak) veya mana "ruhları" (bunlar da savaşta yanınıza alabildiğiniz sınırlı mana "pilleri" gibi şeyler) kullanarak mana toplayabiliyor.

Büyülü bir eşya, üç büyüden yalnızca birini yaratmak için kullanılabildiğinden, belirli bir anda işinize en çok yarayacak büyüyü yapmanız hayati önem taşıyor. Mesela elinizdeki bir büyülü eşyayı zombi yaratmakta kullandınız diyelim, hemen sonra birçok düşmanın yalnızca brownie'lerin uzun menzilli silahlarıyla öldürülebileceğini anlayabilirsiniz (brownie'ler de aynı büyülü eşya ile üretiliyor). Oldukça güçlü saldırı büyüleri hazırlayabilirsiniz; ancak bir de bakarsınız ki düşmanlarınız sayıca çok fazladır ve tedavi edici ya da savunma büyülerini tercih etmiş olmanız gerekir. Dengelenmesi gereken çok fazla seçenek var, neyse ki bu zorluk insanın canını sıkmıyor, tersine oldukça eğlenceli.

Ancak ne yazık *Magic & Mayhem*'in kontrol sistemleri için aynı şeyler söylenemez. Sorunun bir kısmı, Cornelius'un macerası boyunca birlikte dolaştığı karakterlerden (amcanız Lucan, şövalye Percival ve büyücü Ariadne) kaynaklanıyor. Bu karakterleri kontrol edemiyorsunuz, çoğu zaman da yapmalarını istemediğiniz şeyler yapıyorlar. Percival, Cornelius'un çok daha fazla ihtiyacı olduğu bir durumda manaları ya da yiyecekleri kapabiliyor. Lucan ise ölümcül durumlara kendini o kadar rahat atıyor ki, bile bile ölmek istediğini düşünür oluyorsunuz. Tabii Lucan amcanızı korumak için birlikler kurabilir ve Percival'ı takip ederek eşyaları ondan önce alabilirsiniz; ama bu karakterlere geri çekilmelerini emredebilseydiniz her şey çok daha güzel olurdu.

Ancak savaş arayüzünün daha da kötü bir yanı var, o da Cornelius'un kendisini hareket ettirmek. Gerçekleştirmek için bir büyü seçtikten sonra yürüyememenizden dolayı kendinizi, sürekli Cornelius'u seçip sonra büyüyü seçip sonra tekrar Cornelius'u ve daha sonra tekrar büyüyü (büyük ihtimalle aynısını, üstelik büyülerin kısayol tuşları da yok) seçerken bulacaksınız. Bu işlemi hızlandırmak için Cornelius'u otomatik olarak seçecek bir sayı tuşu atayabilirsiniz; ama karakterleri seçmek ve gidecekleri yerleri belirlemek için sol tuşun, çeşitli hareketleri yapmaları için de sağ tuşun kullanılması en akıllıca çözüm olurdu. Böylece aynı anda hem hareket edebilir, hem de ani bir saldırıda yapacağınız büyüyü hazır bulundurabilirdiniz.

Ancak zamanla bu sistemle uğraşmayı da öğreniyorsunuz, üstelik *Magic & Mayhem*'in ufak tefek başka hataları da olsa (çizgi film gibi grafikler, birbirine çok benzeyen haritalar, anlaşılmayan görevler ve birkaç bug), oyuncuya verdiği zevki düşünürsek bunların hepsini görmezden gelebilirsiniz. Tek kişilik oyunun sizi saatlerce oyalayacağını ve multi-player oyunlar kurmak için kullanılan sistemin de inanılmaz derecede esnek olması sayesinde *Magic & Mayhem*'e yalnızca tavsiye edilen bir oyun değil, kaçırılmaması gereken bir fırsat gözüyle de bakabilirsiniz.



Bu ateş topları hem dosta, hem de düşmana zarar veriyor. Ancak işin içine Cornelius'u da yok etmek varsa Overlord'umuz kendi adamlarından birkaç tanesini harcamakta da kesinlikle sakınca görmüyor.



Her savaştan sonra Cornelius'un çeşitli yeteneklerini artırmak için Experience puanlarını (bunları zafere ulaşarak kazanıyorsunuz) paylaştırabilirsiniz.

PC GAMER SON KARAR

76%

ARTILAR: İyi bir hikaye ve büyü yaratma sistemi; güzel strateji ve taktik unsurları.

EKSİLER: Anlaşılamayan yapay zeka; garip karakter kontrolleri; ortalama grafikler; birkaç ufak bug.

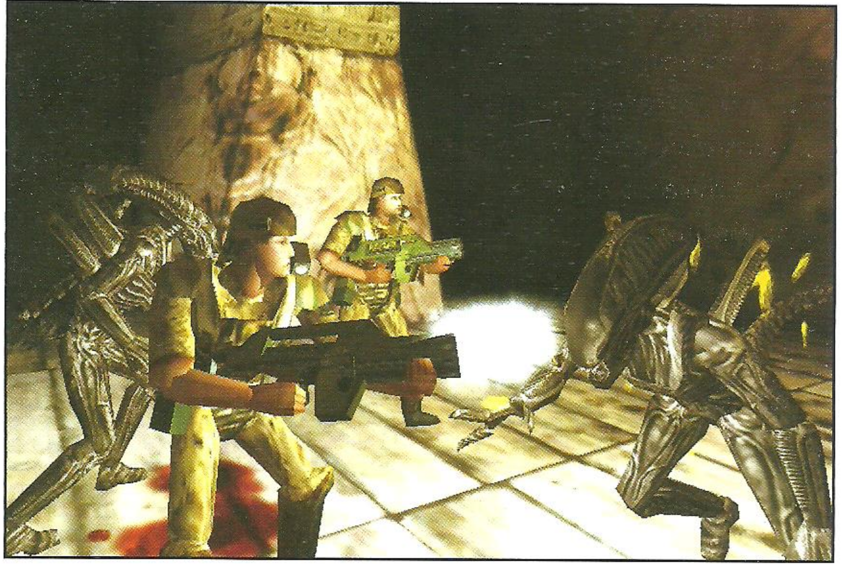
SONUÇ: RTS ve roleplaying'in monotonlaşmış dünyalarına getirilen yeni bir soluk.

Aliens versus Predator

TÜRÜ Aksiyon **ÜRETİCİ**: Rebellion **YAYINCI**: Fox Interactive, (888) 223-2369, *www.foxinteractive.com* **GEREKENLER**: Pentium 200; 32MB RAM; Windows 95/98; 4X CD-ROM sürücüsü; 3D hızlandırıcı **ÖNERİLEN**: Pentium II 400, 128MB RAM, 3dfx SLI ikili Voodoo2 kart **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ**: IPX; TCP/IP; Seri bağlantı; Internet oyunu: Mplayer; Çoğaltılabilir; Maksimum oyuncu sayısı: 8

Sinemanın en iyi iki canavarını alın, aralara da garnitür olarak biraz asker serpiştirin. Ortaya ne çıkar dersiniz? Biraz ruhsuz da olsa gayet zevkli bir aksiyon oyunu.

20th Century Fox şirketinin, hayranların bütün ısrarlara rağmen bir Aliens vs. Predator filmi yapmaması gerçekten çok garip. Sinema tarihinin en çok sevilen bu canavar yaratıklarının birbirlerini acımasızca yemelerini (tabii araya garnitür olarak bırakılan insanları da unutmamak lazım) beyazperdede izlememiz hiçbir zaman mümkün olamadı ne yazık ki. Giger'in muhteşem tasarımlarının ürünü olan alien ortamları Predatör'ün getireceği taze kanla mutlaka heyecan fırtınaları yaratacak maceralara sahne olacaktı (tabii Arnold'ın bu işin dışında tutulması şartıyla). Maalesef hayatta her istediğinize kavuşamıyorsunuz. Ancak Fox Interactive ve geliştirici Rebellion'ın hazırladıkları ve Rebellion'ın Xenomorph'ların dünyasına ikinci yolculuğu olan (ilki Atari Jaguar için hazırlanmış aynı isimli bir oyundu) Aliens versus Predator, bu açığı bir nebze olsun kapatacak gibi görünüyor. *Alien ve Predator*'ün birleşiminden ortaya çok zevkli bir oyun çıkmış; ama insan ister istemez bundan daha iyi olabilirmiş diye düşünüyor.



Oyunun multi-player modu, farklı ırklar seçebildiğinizden oldukça heyecanlı geçiyor. En yakın dostunuzu karşınızda bir yaratık olarak görmek çok ürpertici...

Aliens versus Predator'ın ardındaki hikaye son derece basit. Birtakım insanlar Alien'lar ve Predator'lar üzerinde kimi deneyler yapıyorlar ve tahmin edeceğiniz gibi işler fena halde karışıyor ve insanların hayatlarını kurtarabilmeleri için Dodge'dan acilen kaçmaları gerekiyor. Oyun üç tür arasında bölünmüş durumda, böylece üç ayrı oyundan oluşan bir çeşit üçleme meydana çıkmış: Asıl amacınızın bulunduğunuz yeri acilen boşaltmak olduğu Marine; hücrenizden kaçtığınız ve arkadaşlarınızı aradığınız Predator ve son olarak da önünüze gelen herkesi bir an bile düşünmeden öldürmeniz gereken Alien.



Eğer Predator'ün omuzundaki lazer hedefini burnunuzun üzerinde hissederseniz, ölmüş akrabalarınızı bayram ziyaretine çıktınız demektir.

Alien ve Predator çok bilindiği için birçok oyuncu, oyunda da filmde görülen etkileyici sahneleri görmek isteyecektir. Hayal kırıklığına da uğramayacaklar. Hareket izleyicideki imlecin ölümün size yaklaştığını hissettiren o korkunç sinyali, Predator'un uğursuz hırlamaları, tüfeklerin seri atışlarının çıkardığı tiz sesleri, saldıran bir Alien'ın çıkardığı korkunç sesler... Oyunda hepsi fazlasıyla mevcut ve hayranlarını gerçekten mennun edecek kadar da başarılılar.

Alien versus Predator'de son zamanların tüm iyi 3D shooter'ların da olduğu gibi inanılmaz seslerin yanı sıra oldukça etkileyici grafikler de bulunuyor. Tamamen sıfırdan hazırlanan bir 3D motoru sayesinde, *Aliens versus Predator*'ın geçtiği dünya çok iyi bir şekilde görüntülenmiş. Deforme olabilen bir çevre, harika renkli ışıklar ve diğer efektlerle birlikte yüksek çözünürlüklere de çıkıldığı zaman oyun gerçekten muhteşem görünüyor. Bu harika grafikler filmlerdeki heycanlı, ürkütücü ve seyirciyi içine çeken sahnelerin oyunda da yaratılmasına izin veriyor. Ne yazık ki zayıf makinelerde bu güzel grafikleri izlemek tümüyle hayal (özellikle de dış mekanlarda); güçlü sistemlerde bile zaman zaman yavaşlamalar görülüyor. Eğer bu oyunu hak ettiği gibi oynamak istiyorsanız en azından bir Voodoo 2'ye sahip olmalısınız.

Ne acıdır ki, kullanılan bütün o güzel sesler ve grafikler, *Aliens versus Predator*'ın temelde bir "anahtarı ya da düğmeyi bul ve gördüğün her şeyi öldür" oyunu olduğu gerçeğini değiştiremiyor. Oyuncunun hikayedeki önemli ayrıntıları görmesine izin vermek yerine (mesela Alien'ların kaçmayı başarıp katliama giriştikleri sahneler), bütün olaylar televizyon monitörleri ya da genel alarmlarla aktarılıyor. Oyuncu bu korkunç olayları yalnızca duymakla kalmayıp bir de kendi gözleriyle görseydi,

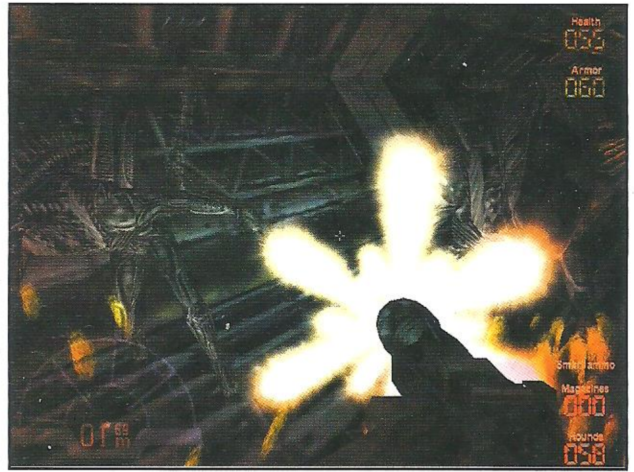


Yaratıkları öldürdükten sonra onlara şöyle bir yakından bakabilirsiniz; ama onları öldürmeden bunu denemeye kalkmayın bile!

özellikle Marine görevlerinde hissedilen o korku ve umutsuzluk duygusu inanılmaz şekilde artabilirdi. Sivillerin ve askerlerin canavar pençeler tarafından yutulduğunu ya da Predator'ın nişanlama aletinin o üç tane kırmızı noktasını bir askerin kafasında görüp bir an sonra olacakları çaresizlik içinde izlemek zorunda kalmayı beklerdim. Ancak oyun bu derece bir sürükleyiciliğe ne yazık ki hiçbir zaman erişemiyor. *Aliens versus Predator,* zaman zaman korkutucu olsa bile (yine özellikle Marine'le oynarken) kelimenin tam anlamıyla "dehşet verici" olma fırsatını çoğu zaman kaçırıyor.

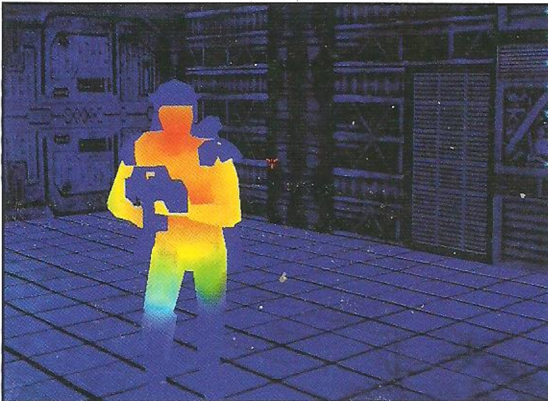
Buna rağmen *Aliens versus Predator*'ı oynamak oldukça zevkli; ayrıca alt oyunlardan her biri o oyundaki ana türle çok güzel bağdaştırılmış. Marine'ler çoğu zaman sayıca ya da silah olarak (ya da her ikisi) yenilgiye uğruyor; ama oyunda o çaresizliğin verdiği endişe ve heyecanı yaşamak bizce yaşanması gereken bir tecrübe. Predator ise insanlara karşı teknoloji ve güç avantajına sahip olsa da çok sayıda Alien'a karşı güçsüz kalıyor. Ancak Predator olarak oynarken insanları da fazla hafife almayın, her ne kadar sizi görmüyorlarsa da etrafı rastgele taradıklarından başınıza gerçekten büyük belalar açabiliyorlar. Üç alt oyun arasında en zayıf olanları Alien görevleri. Alien olarak oynarken "amaçlarınızın" olması insana biraz ters geliyor. Evet, tavanda ve duvarlarda olağanüstü bir çeviklikle yürümek ve muazzam atlayışlar yaparak o anda sizi beklemeyen düşmanın tepesine inivermek çok güzel; ama kraliçe Alien'ın yapılacak işler listesi olup da bunları kontrol ederek hesabını tuttuğunu hiç sanmıyoruz. Ne de olsa bu yaratıklar sadece vahşi bir hayvan kadar zekaya sahip.

Oyunun en belalı özelliği, konsol makinelerini hatırlatan save etme özeiliği. Oyun esnasında save etmek mümkün değil, sadece görevler arasında save edebiliyorsunuz. Bu kadar zorlu bir oyunda (özellikle de Marine'seniz) bu çeşit bir save özelliğinin seçilmiş olmasının mantığı bizim için gerçekten anlaşılmaz. Birbirinden zorlu çarpışmalardan alnınızın akıyla çıktıktan sonra haliyle save etmek istiyorsunuz; zira bir sonraki köşede sizi korkunç şeylerin beklediğini biliyorsunuz ve yine de bu kötü his doğru çıkıyor, onca badireden sonra umulmadık bir yerde tepelenebiliyorsunuz. Sonuçta da bu eksikliğe lanetler okuyorsunuz.



Alien'lar size bu kadar yaklaşırsa emektar silahınız bile pek işe yaramayacak. Bu noktada ancak "İmdaaat!" diye bağırabilirsiniz, o kadar(!)

Predator/Alien Tag, Last Man Standing, Cooperative (burada oyuncular güçlerini birleştirerek yapay zeka kontrolündeki ordularla savaşıyorlar) gibi seçenekler sayesinde multiplayer cephesinde de işler gayet yolunda. Ancak en güzeli, *Species DeathMatch* denen ve oyuncuların farklı türleri seçerek diğer türleri yok etmeye çalıştıkları oyun. Bu oyunda aynı türün üyeleri olarak diğer türü ortadan kaldırmaya çalışıyorsunuz. Bir Alien olarak tavandan sürünerek gelmek ve hiçbir şeyden haberi olmayan bir Marine'in üzerine atlamaktan daha zevkli birşey olamaz! Aynı şekilde Predator olarak sizi görmediği için varlığınızdan da habersiz olan kurbanınızı bir anda delik deşik etmeknin zevki de benzersiz (benzer şekilde aynı saldırıda karşı taraf olmak da kalbinizi durdurabilecek bir tecrübe). Ancak gecikme çirkin yüzünü burada da gösteriyor ve oyunun en zevkli anlarında multi-player oyunlar tamamen çökebiliyor. Yine de bu dezavantaja karşın multiplayer oyunu mutlaka ama mutlaka denenmeli.



Predator'ın dört değişik görüntü modu bulunuyor, mesela buradaki görünümde düşmanlarınızı vücut ısıları sayesinde bulmak ve hedeflemek çok kolay.

Aliens versus Predator, orada burada pek de göze çarpmayan ufak hataları olmasına ve yalnızca görevler arasında kaydetmenize izin vermesine karşın (oyun ilerleyince bu kısıtlama çok sinir bozucu oluyor), güzel ve gerilimli bir aksiyon oyunu. Kimi zaman sizi gerçekten heyecanlandıran hatta korkutan bir 3D shooter.

Oyundaki en büyük hata, şu ankinden daha güzel bir şey yapmak için gerçek anlamda fazla uğraşılmamış olması. Oysa bu oyun, gerçek bir efsane olmak için gereken tüm özelliklere sahip. Yine de 3D shooter sevenleri, *Alien ve Predator*'ün, hayranlarını sevindirecek kadar iyi olduğu da bir gerçek.

PC GAMER SON KARAR

79%

ARTILAR: Korkunç atmosfer; Species DeathMatch olağanüstü.

EKSİLER: Yeterince uğraşılmamış; multi-player oyunlarda gecikmeler var; Save özelliği yok.

SONUÇ: Aksiyon hayranları *Aliens versus Predator*'ı kaçırmamalı; ama *Half-Life* kadar sürükleyici bir şey de beklemeyin.

Extreme Watersports

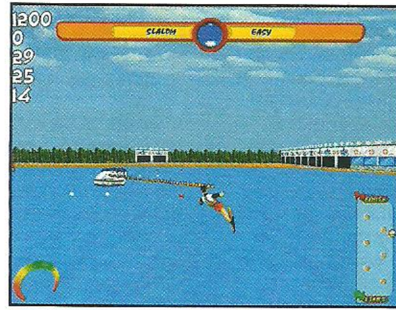
TÜRÜ: Aksiyon **ÜRETİCİ:** HeadGames **YAYINCI:** Activision, (310) 255-2000, *www.activision.com* **GEREKENLER:** Pentium 100; Windows 95; 16MB RAM; 4X CD-ROM sürücüsü **ÖNERİLEN:** Aspirin **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Hotseat

Aaaahhh! Bitsin artık bu acı! (Ve editörümüz bunu söyledikten sonra hıçkırıklar ve gözyaşları içinde koltuğa yığıldı.)

O eski gençlik günlerimde, matematik dersinin bitmek tükenmek bilmeyen o sıkıcı dakikalarında emektar TI-85 hesap makinemde metin tabanlı oyunlar hazırlardım. En sevdiğim eserim ise *Beer Quest* diye bir macera oyunuydu, burada amacınız soygunculların ve gangsterlerin kol gezdiği bir yolun sonunda ulaşarak altılı bira paketini kapmaktı. *Beer Quest*'i yaratmak bana hiçbir mali yük getirmemişti, yaklaşık 10K bellek kullanıyordu ve sıkı bir oyuncuyu bile 10-15 dakika uğraştırabilecek potansiyele sahipti. Daha da kötüsü *Beer Quest*, HeadGames'in en son marifeti olan *Extreme Watersports*'tan çok daha oynanabilir ve zevkli bir oyundu.

Adına ilk baktığınız zaman çok daha yaramaz ve kişisel ilişkilerle ilgili bir oyun gibi görünse de *Extreme Watersports*, su kayağını modelleyen ilk PC oyunu olarak karşımıza çıkıyor. Oyunun başında kendinizi malzeme dükkanında buluyor ve resmi olarak lisanslanmış bir sürü su kayağı malzemesini inceleme imkanı elde ediyor sonra da seçtiklerinizi Internet üzerinden sipariş ediyorsunuz. Sponsorların çöplüklerine bakmayı bitirdikten sonra oyuna girmek için tekne resmine basıp "gEt eXtReMe" oluyorsunuz.

Adınızı yazdıktan sonra (ne yazdığınız hiç önemli değil; çünkü her bölümün başında JENS olarak değişiyor) üç değişik yarıştan birini seçebiliyorsunuz. Bunlardan ilki olan Slalom'da, yüksek hızla giden bir motorun arkasına bağlı kayakları kullanıyor ve kapıların arasında slalom yapıyorsunuz. Bu yarış, oyundakiler arasında en şaşırtıcı olanı; çünkü kayaklarınızı en ufak şekilde döndürdüğünüzde bile her şey tepetaklak oluyor ve "OOPS! YOU FELL DOWN!" gibi alaycı bir mesajla karşılaşıyorsunuz. İki sayfalık "kitapçıkta" kontrolleri öğrenebilmek umuduyla rahat bir yarım saat harcadıysam da hiç yararı olmadı. Ayrıca denemeler arasındaki 30 saniyelik beklemeler de bence hiç hoş değil.



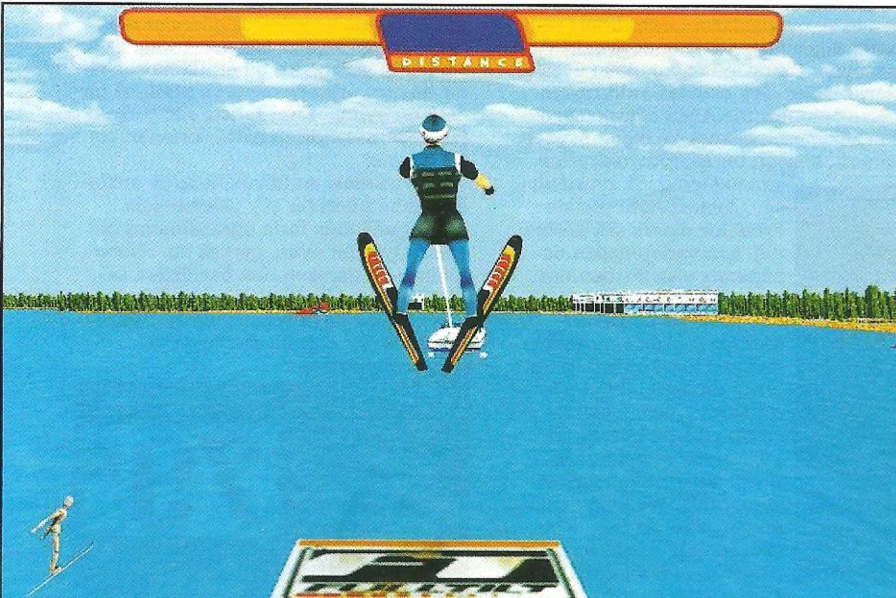
Extreme Watersports **tam bir para ve zaman israfı. Yanından bile geçmeyin!**

İkinci olarak kayakla atlama olayımız var, burada önce bir rampadan uçuyor sonra da dengenizi sağlamak için ok tuşlarına basarak düzgün bir iniş yapmaya çalışıyorsunuz. Bu yarışta yaklaşık olarak 6 puanlık bir IQ'ya ihtiyacınız olacak, zaten atlayışlar da en az Evel Knievel 3D Stunt Game'deki kadar beyinsizce hazırlanmış. Geçiniz, geçiniz...

Son olarak da 30 saniye içinde sağa sola dönerek iki tuşu basılı tuttuğunuz ve akıl almaz numaralar yaptığınız sörf benzeri bir yarış bulunuyor. Bu hareketlerin isimlerinin oldukça komik olmasına rağmen (mesela Hoochie Glide gibi) bu yarış da inanılmaz derecede heyecansız. Oyunu sisteminizden silmek için delice bir istek duyuyorsunuz.

Malzeme dükkanındaki grafikler idare eder olsa da oyun sırasındaki görüntüler resmen rahatsız edici. Oyun 3D bile sayılamaz, bütün karakterler ve tekneler büyük büyük resimler olarak görülüyorlar ve "gerçek profesyonellerden esinlenerek yapılan modellemeler" de ESPN2 kanalında gördüklerimize hiç benzemiyor. İlkel grafiklerine rağmen yükleme zamanları delice ve oyunun hızı da yerlerde sürünüyor. Ha, bir de iki test makinemde de oyun içinde hiçbir ses duyamadım; ama diğer bir editör arkadaşım hoparlörlerinden hışırtı ve cızırtılardan oluşan birtakım sesler geldiğini itiraf etti.

Peki *Extreme Watersports*'un insanın içine su serpecek hiçbir özelliği yok mu? Hmmm, hayır, yok. Abba's Greatest Hits'ten sonra bir CD'ye basılan en saçma şey sanırım bu oyun olmuştur. Zaten kendisi de yakılmayı fazlasıyla hak ediyor, hatta mümkünse bir şenlik ateşinde... Eğer kendinize "oyuncu" diyorsanız, bu felaket oyundan koşarak uzaklaşmanız gerekiyor. Eğer HeadGames beni dinliyorsa, kendilerine *Extreme Beer Quest* için bir teklif yapmaya hazırım.



Oyunda bu noktada editörümüz heyecana artık daha fazla dayanamadı ve kendini masasının üzerine salıverdi. Her şey *Extreme Watersports*'un suçu!

PC GAMER SON KARAR

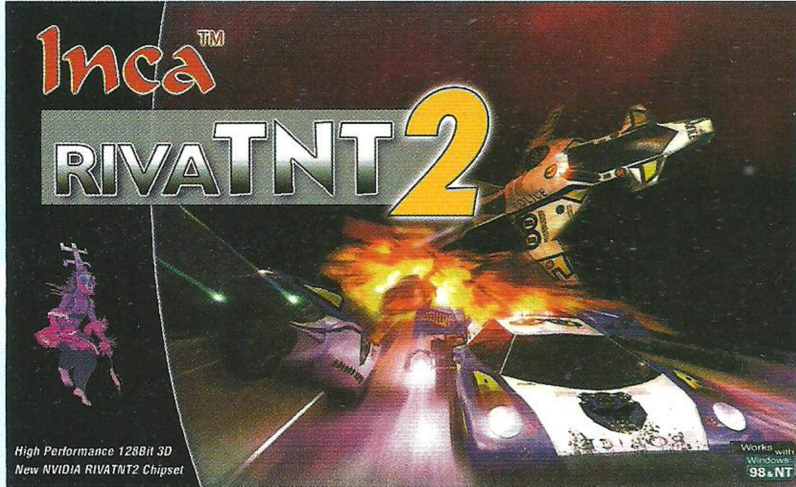
5%

ARTILAR: Uninstaller sorunsuz çalışıyor.

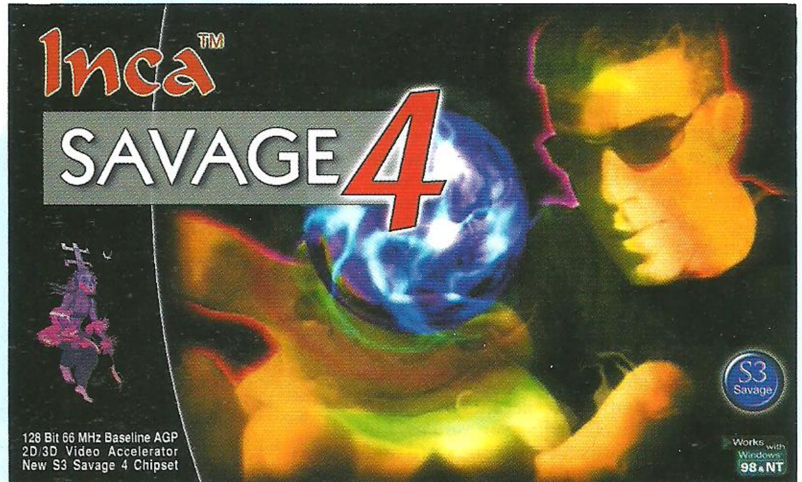
EKSİLER: CD'yi kırdığım zaman küçücük parçalara ayrıldı, bunlar ayağımıza falan batabilir.

SONUÇ: İnanılmaz bir şekilde korkunç bir oyun. Her yönüyle iğrenç! Uyanamayacağınız bir kabus gibi...

Inca™ GÖRÜNTÜYÜ İLE NETLEŞTİRİN..



NVIDIA RIVA TNT2 High Performance
128Bit TwiN Texel 3D Accelecrator
Visually Stunning Interactive 3D
Features
Triangles/sec: 9Million
Pixels/sec: 300 Million
Memory Bandwidth: 2.9GB/sec
RAMDAC: 300MHz
Max Resolution: 2048x1536
TV Out Optional
Higt quality DVD playback
Robust System Interface
Designed to WHQL Compatibility Standards



Bus Type 128 Bit 66 MHz Baseline AGP
Chip Set S3 Savage 4
High Performance 2D / 3D Video Accelerator
16 MB SG-RAM / 32 MB SG-RAM (Optional)
1680 x 1280 Max. Resolution
Higt quality DVD playback
TV Out Optional



PASİFİK BİLGİSAYAR
ULUSLARARASI TİC. LTD. ŞTİ.
Adres : Esentepe Cad. No.9 B Blok D.4
Mecidiyeköy - İSTANBUL
Tel : (0212) 212 88 65 - 212 88 67
Fax: (0212) 212 92 36
Beşiktaş Showroom : (0212) 259 02 03



F-16 Aggressor

TÜRÜ: Simulasyon **ÜRETİCİ:** GSI **YAYINCI:** Bethesda Softworks, (800) 677-0700, *www.bethsoft.com* **GEREKENLER:** Pentium 133MHz; 32MB RAM; 4X CD-ROM sürücüsü; en az 50MB hard disk alanı; Mouse; Joystick **ÖNERİLEN:** Pentium 333MHz; 64MB RAM; 350MB hard disk alanı; 8X CD-ROM sürücüsü **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Modem: 28.8+; IPX: 2-8 oyuncu; TCP/IP: 2-8 oyuncu; Maksimum oyuncu sayısı: 8

Bethesda, Avrupa'da geçen hatalarla dolu bir F-16 simulasyonu ile *Falcon 4.0*'a kafa tutmaya çalışıyor.

Bazı oyunlar sanki bizi hayal kırıklığına uğratmak için uğraşıyorlar. Bethesda Softworks'ün ilk uçuş simulasyonu denemesi de bunlara en güzel örneklerden biri. GSI tarafından Avrupa'da geliştirilen *F-16 Aggressor*'da çok güzel bazı unsurlar bulunuyor: Güzel grafikler, sağlam uçuş modelleri ve ilgi çekici bir hikaye. Ne yazık ki GSI, tasarımcılığın en klasik hatalarının hepsini tek tek yapmış, üstüne de birçok gaf daha eklemiş.

En başta temeller sağlam değil. İlk açıklamaları doğru hatırlıyorsam, *F-16 Aggressor*'ın *Strike Commander* tarzında bir paralı asker simulasyonu olması gerekiyordu, bu yüzden de çetenizle belli görevlere çıkarak silah, tamir ve diğer malzemeler için ihtiyaç duyduğunuz parayı kazanma fikri çekici gelmişti. Ne yazık ki *Aggressor*'ı vasatlıktan kurtarabilecek tek şey olan bu özellik çıkarılıp atılmış, kazandığınız paralar yalnızca başarınızın bir ölçüsü olarak duruyor, hikayenin ya da stratejinin akışında önemli bir yer teşkil etmiyor. Yazık olmuş.

Sonuçta elimizde kalan ise Fas, Etiyopya, Rift Vadisi ve Madagaskar'da geçen ve dinamik olmayan sabit senaryolarda uçmanızı sağlayan dümdüz bir F-16C simulasyonu. Belli türde ve sayıda düşman uçağı ile it dalaşı yapmanızı sağlayan sınırlı bir Instant Action modu bulunuyor; ancak başka görev tipi yok. Oyunda bulunan alıştırma görevleri yeterli; ama bombalama alıştırmasının olmaması yüzünden bomba kullanımına alışık olmayan oyuncular bu tür operasyonlarda biraz zorlanabilirler.

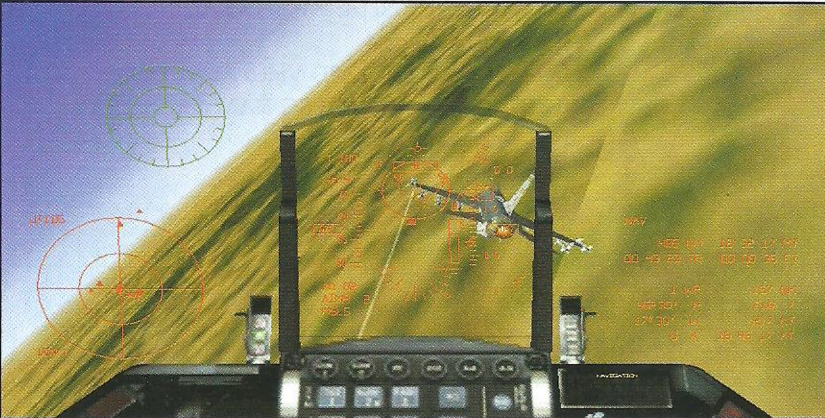
Her görevde uçağınıza yüklediğiniz malzemeleri ve rota noktalarını değiştirebiliyorsunuz; fakat burada da bazı tuhaflıklar var. Mesela malzeme yükleme ekranında "bomb" ve "missile" diye seçenekler var. Bunlar biraz daha açık olamaz mıydı? Ayrıca neden en başta her tip füzeden birer tane veriliyor? Neden AIM-9B, 9J, 9G, 9L ve 9M'den sadece birer tane alıyoruz? Dünya üzerinde hiçbir pilot bu tür bir füze grubu kullanmaz. Bunları elle ayarlamanız mümkün; ama neden baştan böyle yapmışlar ki?



Eski ve güzel bir uygarlığı ziyaret eden sonra da üstüne avuç avuç bomba bırakan ilk kişi ben olmalıyım!



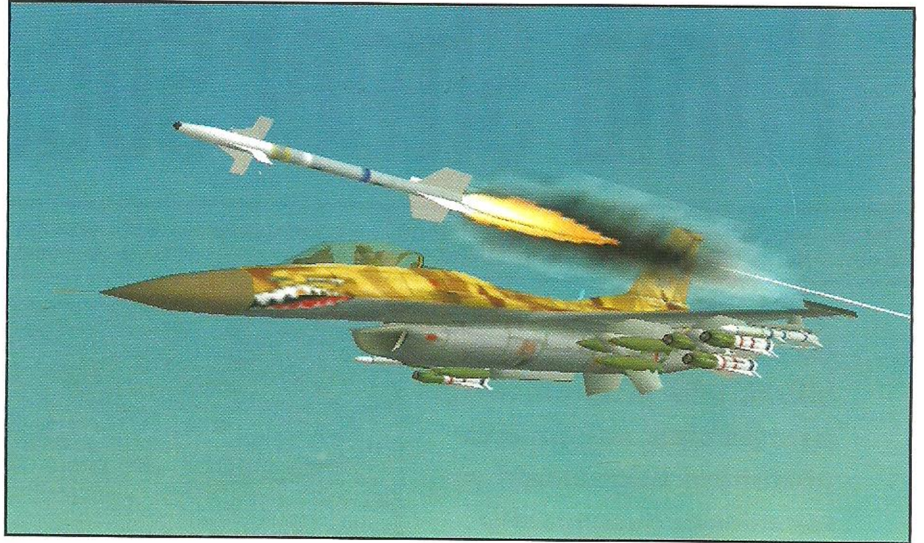
Bir F-16'nın hava üstünlüğü konfigürasyonu ile donatılmış füzelerinin alttan görünümü. Amma çok füze varmış...



Benden daha iyi olduğunu mu düşünüyorsun? Yanıldın! Galiba artık üstün durumda olan benim. Dumanı tüten bir AIM-9L füzesine ne dersin? İstediğini biliyorum...

Eşlik etmeyi öğrendiğiniz alıştırma görevi, aynı zamanda grafik motorundaki bir zayıflığı da ortaya çıkarıyor. Takip edeceğiniz jet uçağı hem havadan, hem de karadan bakıldığında neredeyse görünmez bir uçak. O uçağın radardaki biplemesi eşliğinde uzun süre uçtum ve yerini belirlemekte güçlük çektim. Bu zorluğun sebeplerinden biri, hiçbir şekilde bir Padlock görünümünün olmaması olabilir (ciddi simulasyon oyuncuları bu noktada bu incelemeyi okumayı bırakıp oyunu tamamen kafalarından silebilirler). Durumunuzun farkında olmanız genellikle oldukça zor oluyor, padlock olmamasının yanı sıra dış görünümlerin de oldukça zayıf olması işi iyice zorlaştırıyor. Olumlu yönden bakarsak, kokpit mükemmel görünüyor. Fixed Cockpit modundayken ekranda bütün gerekli bilgileri her an elinizin altında görebiliyorsunuz. Sanal kokpit modu da düzgün ve akıcı görünüyor, animasyonlar da oldukça güzel (ama bu modda bazı göstergeleri okumak zor). Sonuçta kokpit oldukça başarılı hazırlanmış.

Uçuş modellemesi de *Aggressor*'ın güçlü noktalarından biri. Kontroller ve performans açısından kesinlikle hiçbir şikayetim yok. Farklı hızlarda istikamet dümeninin (rudder) farklı tepkiler vermesi, gözlerin kanlanması ve kararması gibi sıkı simulasyoncuların performans bakımından istedikleri her şey çok iyi yapılmış ve gerçekçi bir duygu veriyor. Göstergeler de çok düzgün; ancak radarlar bütün yüksekliklerde hatasız çalışıyor ve ince ayarları da konulmamış. Sistem modellemesi de gerçekçilik ölçeğinde "düşük ile orta seviye arasında" bir yerde kalıyor. Çeşitli HUD göstergeleri mevcut; ancak önemli bir tanesi unutulmuş: Gece



Havadan havaya füze atıyor olabilir; ama bu uçak aslında kara çatışmaları için donatılmış. Kullandığı oyuncaklar arasında AMRAAM anti-radar füzeleri, Maverick'ler ve güdümsüz bombalar var. Bir de şu sevimsiz suratı!

görüş modu bulunmuyor. Gerçekten. Bunun nedeni belki de hiçbir görevde tam olarak gece uçuşu yapmamanızdır. Sanki gündüz görevinde uçuyormuş da monitörünüzün parlaklık ayarını iyice kısmışsınız gibi bir his veriyor. Gece görevlerinin taktik açısından çok önemli olması bir yana, simulasyon oyunlarının da en heyecanlı noktalarından biri olduğunu düşünürsek, bu büyük bir kayıp.

Görsel olarak oyunda şikayet edebileceğimiz pek bir şey yok. Hızlandırılmış grafikler oldukça iyi, yerşekillerinin ve nesnelerin modellenmesi çok başarılı. Kontrol yüzeyleri tamamen hareketli ve patlamalar da çok etkileyici. Yeryüzü zaman zaman kesikli ve kare kare görünüyor, zaten bütün görevler Afrika'da geçtiği için bir süre sonra çok monoton görünmeye başlıyorlar. Ayrıca oyunda "önerilen" olarak gözüken sistemin (Pentium 133) resmen gülünç olduğunu da belirtelim. İnsanı şaşırtıyorlar: Kutunun üzerinde hızlandırıcı desteği konusunda sadece 3dfx yazarken README dosyasında Direct3D'nin de işe yarayacağı belirtiliyor. Hangi tür hızlandırmaya sahip olursanız olun, ihtiyacınız olacak; çünkü yazılım modu çok kötü ve yavaş.

Şimdi asıl büyük hatalara geliyoruz. *F-16 Aggressor*'ın klavye kontrolleri tamamen saçma sapan ve kendiniz ayarlayamıyorsunuz. Bu falsonun yanı sıra joystick kullanıyorsanız onu da ayarlamanız mümkün değil. Üstüne üstlük tuşlarla ilgili bir referans kartı da bulunmuyor! Tuşların görevleri kitapçığın arkasında ya da içinde tek bir sayfada bile yazılı değil, yalnızca 180 sayfalık yazıların arasına gömülmüş vaziyette. Tasarımcılar isteseler bile bu kadar sinir bozucu bir şey yapamazlardı. Neden makineli tüfek M tuşuyla kullanılıyor? Ve ben neden bunu değiştiremiyorum? Kontrolleri ayarlamak, bir simulasyonun en kolay halledilen işlemi olması gerekirken bu oyunda en külfetlisi.

İnsanın aklının almadığı, bu kontrol saçmalıklarının yanında zorluk seçeneklerinin de bulunmaması Full Realism modunda oynamak zorunda olduğunuz anlamına geliyor. Bu modda gözlerin kararması ve kanlanması, çok zor inişler (neyse ki Bethesda düşünceli davranıp otomatik iniş tuşu koymuş) gibi tam donanımlı bir simulasyonun en zorlu kısımları karşınıza çıkıyor. Ne gariptir ki bu zorunlu gerçekçilik, havada başlayan bir sürü görevi de beraberinde getiriyor. Bu tür görevler gerçekçilikten hoşlananlara itici geleceği gibi görevin hemen başında uçağınızın yere çakılmasına da sebep olabiliyor.

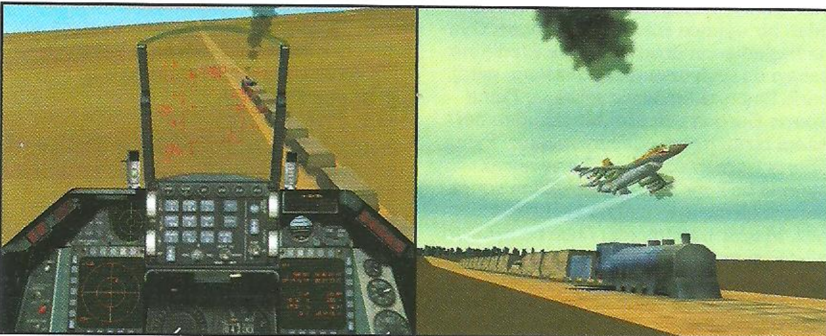
Sonra bir de kanat adamlarınız var. Çoğu zaman ortalıkta görünmüyorlar, göründüklerinde ise hiç çıkmamış olmalarını istiyorsunuz. Komutlarınıza yanıt vermiyor ve genellikle sadece kolay hedef olarak iş görüyorlar. Bu arada düşmanın yapay zekası da pek yeterli değil. İt dalaşlarında pilotlar saldırmaktansa kaçmayı tercih ediyorlar, SAM bataryaları da en fazla su tabancası kadar tehlike oluşturuyor. Ayrıca oyunun içinde bir görev açıklaması da bulamadım, bu yüzden zaman zaman ikinci derecedeki amaçlarımın neler olduğu konusunda şüpheye düştüğüm oldu.

Bethesda bu oyun hakkında atıp tutuyor, iddialarının başında da oyunun piyasadaki en iyi F-16 simulasyonu olduğu geliyor. Hayır, hiç de öyle değil. Oldukça iyi göründüğü doğru; ama sistem modellemesi bakımından gerçekçilik ölçeğinin en diplerinde bulunuyor. Şirket daha da ileri gidip *Aggressor*'ın Falcon 4.0'a rakip olabileceğini söylüyor. Bu da imkansız. Aynı kategoriye bile giremezler. Bethesda en son olarak da bu oyunun Strike Commander'ın mirasçısı olduğunu söylüyor, yani paralı askerlerle ilgili bir uçuş simulasyonuna gönderme yapılıyor. Bu karşılaştırma da çok saçma. *Aggressor*' da kazandıklarınız yalnızca sıralama yapılmasına yaradığı ve yeni malzemeler almak konusunda size en ufak bir yardımda bulunmadığı için böyle bir şey söz konusu olamaz. Her görevde ihtiyacınız olan malzemeler size zaten baştan veriliyor, bu yüzden para konusunda endişelenmeniz hatta ikinci derece amaçlarınıza ulaşmaya çalışmanız bile gereksiz. *Top Gun: Hornet's Nest*'te bile paralı asker duygusunu daha iyi yaşıyordunuz.



Falcon'un iyi yanı, çok amaçlı olarak kullanılmasındaki rahatlığı. İster karada, ister denizde olsun, bu uçaktan kurtuluş yok.

Sonuçta analiz yapmak gerekirse, oyunun diğer zayıflıkları yüzünden çok güzel bir uçuş modeli harcanıp gitmiş. Yazık olmuş.



Bir zamanlar küçük bir trencik varmış. Bir gün bu trencik lazer güdümlü bombalar atabilen ve ortalığı cehenneme çeviren küçük bir F-16 ile tanışmış. Pek mutlu bir son değil galiba...

PC GAMER SON KARAR

56%

ARTILAR: Sağlam uçuş modellemeşi; düzgün multiplayer özellikleri.

EKSİLER: Tuş veya joystick kontrollerini ayarlamanız mümkün değil; paralı asker olmanız hiçbir işe yaramıyor.

SONUÇ: Bu simulasyonun yüksek bir potansiyeli var; ama kötü tasarımı ve mantık hataları yüzünden pek işe yaramaz.

Puma Street Soccer

TÜRÜ: Spor **ÜRETİCİ:** Pixelstorm **YAYINCI:** Sunsoft, *www.sunsoft.com* **GEREKENLER:** Pentium 100MHz; 4X CD-ROM; 16MB RAM; 95MB hard disk Alanı; Direct Sound uyumlu ses kartı; 3D hızlandırıcı (Direct 3D), Windows95/98 **ÖNERİLEN:** Pentium MMX 200Mhz; 8X CD-ROM; 32MB RAM **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Yok

Bu oyun gerçekten iyi olabilirdi; tabii programcıları, patates cipsi reklamlarını gözümüze sokmaktaki yeteneklerini oyananabilirlikte de gösterebilselerdi.



Oyunda maç yapabileceğiniz birçok değişik saha var, işte bu da onlardan biri.

Sokak futbolu denince sizin aklınıza ne gelir? Benim gözümde toz toprak bir yol üzerinde ya da zırt pırt arabaların geçtiği bir arka sokakta el altındaki kocaman taşlardan yapılmış iki küçük kaleden oluşan bir saha müsveddesi ve üzerinde koşuşturan çocuklar canlanıyor.

Türkiye'de her erkeğin bu yollarda açılmış esaslı yaraları ve çürük izleri vardır mutlaka. Hemen hemen herkes ilk buralarda öğrenir futbolu... Çocuklar küçük kalelerle ve yumurta toplarla oynaya oynaya bakarsınız bir gün profesyonel olurlar. Derken yıllar geçer ve bir şampiyonlar ligi maçında çocukluğunun küçük kalelerinden mi yoksa vurduğunda uçan yumurta toplarından mıdır bilinmez, kaleciyle karşı karşıya kalınca şut çekmez, tutar çalım atmaya kalkar ve... Hoop arkadan rakip gelir, topu aşırıverir. İşte size futbolumuzun ileri gidememesinin asıl nedeni: Sokak futbolu!

Avrupalı bunu görmüş ve sokak futbolunu da adam etmiş. İşte *Puma Street Soccer*'da, küçüklerin değil, koca koca adamların oynadığı bir çeşit sokak futbolu.

Son zamanlarda futbol oyunları biraz canlanır gibi oldu. Hemen her ay yeni bir futbol oyunu çıkıyor, ne var ki bunların birçoğu oldukça başarısız. *Puma Street Soccer*'ı da bu umutsuz düşünceler içinde install etmeye başladım. Ve daha ilk anda "işte bir tane daha" dedim; çünkü oyunu İngilizce olarak yüklediğimde İtalyanca bir arayüzle karşılaştım. Installation wizard'da dili İtalyanca seçtiğimde ise arayüz İngilizce oldu. Bu karamsarlığım neyse ki fazla sürmedi; zira arayüz şaheser değildi belki, ama en azından tümüyle mouse yönlerdirmeli ve gayet fonksiyoneldi (Eidos'un futbol oyunlarındaki ucube arayüzü hatırlarsanız bunu takdir edersiniz). Ama o da ne? Arayüzün en alttaki seçeneğinin bir patates cipsi reklamına ayrıldığını gördüm. Derhal tıkladım süper saçma bir reklam izledim (ve o cipsi almamaya ant içtim).

Yeni oyuna girdiğinizde karşınıza tüm futbol oyunlarındaki seçenekler çıkıyor: Tek maç yapabiliyor, kendi liginizi oluşturabiliyor veya dünya kupasına katılabiliyorsunuz. Arjantin'den Bulgaristan'a kadar (Türkiye hariç) seçebildiğiniz 32 dünya ülkesi takımı var. Bunların güçleri ya da diğer özelliklerine dair hiçbir belirti yok, bunun yerine her bir ülkeyi temsil eden bir oyuncu size bakıp duruyor. Oyuna başlamadan önce oynamak istediğiniz sahayı da seçiyorsunuz. Havaalanı, garaj, park, liman, şehirde bir sokak ve Puma Sports Garden adlı gizli bir sahadan herhangi birini tercih edebiliyorsunuz. Puma Sports Garden özel bir saha ve ancak oyunda belli bir konuma geldikten sonra buraya girme ayrıcalığına kavuşuyorsunuz. Maçlar başlamadan önce bu sahaları gösteren muhteşem demoları izliyorsunuz. Bu demolar, oyunun en iyi hazırlanmış bölümü. *Fifa 99*'un saha demolarından katbekat güzel.

Oyuna dörder kişiden iki takım çıkıyor ve dananın kuyruğu kopuyor. Grafikler bir *Fifa 99* kalitesinde değilse bile oldukça iyi; ancak tatminkar konfigürasyonlu sistemlerde dahi iyi bir ekran kartınız yoksa Frame oranı çok düşük oluyor ve oyun işkenceye dönüşüyor. Örneğin benim Celeron 400'üm 4mb'lık bir S3 virge ile oyunu oldukça kesintili görüntüleyebiliyor. Oynanabilirlik ise biraz nahoş. "A" tuşuna basarak yaptığınız ayağa hamleler çok etkili değil, "Q" tuşu ile kaydığınızda zamanlamayı yapmak bir mesele. "X" tuşu ile yapılan çalım hareketi de (FİFA'daki CTRL ile aynı hareketi yaptırıyor) bir işe yaramıyor.

Oyunun en ilginç yanı ise "Super Shot" özelliği. Kaleyi bulan belli sayıdaki şuttan sonra aşağıdaki göstergeniz doluyor ve o andan itibaren olağanüstü bir hızda vuruyorsunuz. Bu özellik oyunu Arcade oyunlarına yaklaştırıyor; ama zevkli olduğu kesin. Spikerlerin söz dağarcığı çok cılız ve yorumları abuk subuk. Bunun yanında "E" tuşuyla seçtiğiniz taktiklerin işlevselliği tartışılır. Son sinir bozucu ayrıntı ise (belki de ben çok taktım) bahsettiğim cipsin reklam panosunun aralarda ekrana gelmesi.

Sonuç olarak farklı yaklaşımıyla saygıyı hak eden bir oyun; ama oynanabilirlik konusunda ciddi sıkıntıları var.



Takımınızı seçeceğiniz ekran oldukça sade. Ayrıca buradan takımınızın tüm ayarlarını yapabiliyorsunuz.

PC GAMER SON KARAR

65%

ARTILAR: Futbolu sahadan çıkarıp sokağa taşıması; Super Shot özelliği; iyi grafikler.

EKSİLER: Oynanabilirliğin iyi olmaması; sinir bozucu reklamlar.

SONUÇ: İyi bir deneme; ama bizi *Fifa 99*'un başından kaldırması için daha kırk fırın ekmek yemesi gerek.

Best of the Best

ASUS AGP-V3800

The Best TNT2 Card for Your Deluxe Entertainment Platform

32 MB







Key Benefits

* New! nVIDIA RIVA TNT2™ 128-bit graphics accelerator
* VR stereoscope with ASUS innovation to make your 3D games as impressional VR stereo world
* Real time 30 frames/sec video capture with high quality compression
* High quality SCART-RGB (BNC x 3) for high quality TV-out
* Independent setting of display functions (including color-gamma, refresh-rate, output) for game, desktop, and video
* Complete entertainment solution with TV-tuner, ASUS DVD, Macrovision, ...



ASUS Tek COMPUTER INC.

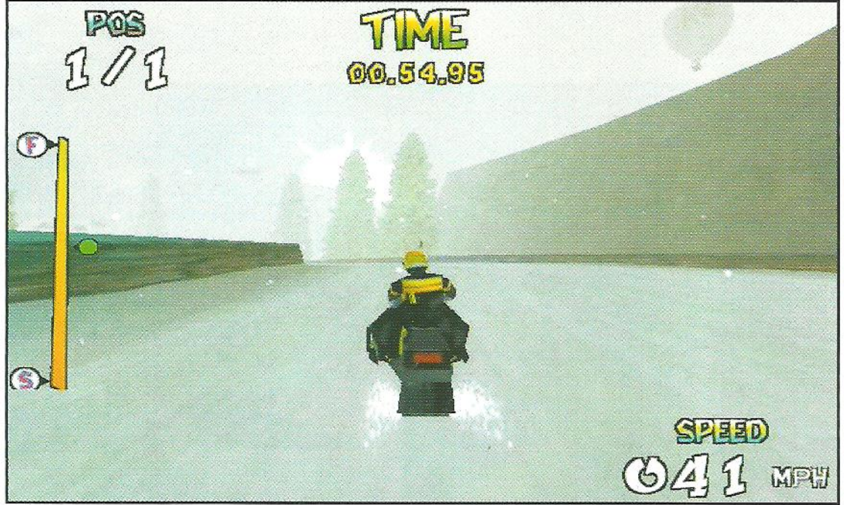
Çizgi ELEKTRONİK SANAYİ VE TİCARET LTD. ŞTİ.

Gülbahar Mah. Şekerciler Sok. No: 10, 80300 Mecidiyeköy-İstanbul Tel: (0212) 273 14 91-273 02 89-211 30 57 Fax: (0212) 272 58 86 http://www.cizgi.com.tr

Extreme Wintersports

TÜRÜ: Aksiyon **ÜRETİCİ:** HeadGames **YAYINCI:** Activision, (310) 255-2000, *www.activision.com* **GEREKENLER:** Pentium 133; Windows 95; 16MB RAM; 4X CD-ROM sürücüsü; D3D kart **ÖNERİLEN:** Pentium 200 **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Modem; IPX; Maksimum oyuncu sayısı: 2

İşte görmeyi hiç ummadığımız bir şey... Oynanabilir bir HeadGames oyunu!



Extreme Wintersports, ortamlarının gerçekten sıkıcı olmasına rağmen kara arabalarıyla yarışmanın tüm heyecanını veriyor. Tabii buna heyecan derseniz...

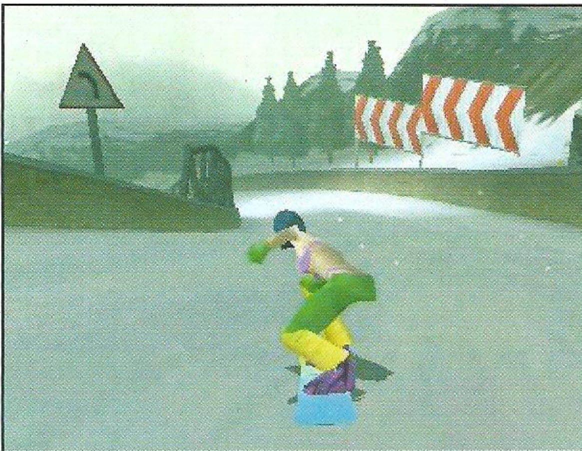
Extreme Rodeo, eXtreme Paintbrawl ve bu ayın Extreme Watersports'u ile çektiğimiz çilelerden sonra HeadGames'in çıkardığı her oyunun bir öncekinden daha berbat olacağını düşünmeye başlamıştık. *Extreme Wintersports*'u beklerken de yüklü miktarda sakinleştirici almak zorunda kaldım; zira şimdiye kadar hep berbat oyunlar çıkaran şirketin bu sefer de rezalet bir "oynanış" ile karşımıza çıkacağından emindim. Ama beni şaşırttılar, *Extreme Wintersports* yine kötü bir oyun; fakat oynanabilirlik açısından diğer Extreme oyunlarıyla karşılaştırılınca çok büyük bir adım sayılır.

Diğer bütün yeni Extreme oyunları gibi *Extreme Wintersports*'ta da öncelikle malzeme dükkanına gidiyor ve "maceraya atılmadan" önce tamamı lisanslı olan kayak takımlarına uzun uzun iç geçirerek bakabiliyorsunuz. Malzemelerinizi seçtikten sonra piste çıkmak için kayak asansörüne tıklamanız lazım.

Oynayacağınız ilk yarış türü tepeden aşağıya kayma. Karakterinizin cinsiyetini seçtikten ve kayaklarınızı ayarladıktan sonra iki buzlu yokuştan birini seçip kaymaya başlayabilirsiniz. Ancak aralarından geçtiğiniz kapılar rastgele yerleştirilmiş, bu yüzden kayak yeteneğiniz mükemmel olmalı; çünkü oyunda hata payı bırakılmamış. Tek bir kapıyı bile kaçırırsanız otomatik olarak diskalifiye oluyorsunuz ve kulakları tırmalayan bir ses size "Too bad dude, you loser!" diye bağırıyor. Belki de sadece oyun satın alırken gösterdiğiniz dikkatsizlikten bahsediyordur.

Bu yarıştan yeteri kadar sıkılınca kar arabası yarışına geçebilirsiniz. Oyunun bu bölümü, GT Interactive'in oldukça monoton ve sıkıcı olan *Snowmobile Racing* oyunuyla yaklaşık olarak aynı. Tepelerden aşağı kayarken pistin orasına burasına dağılmış olan simgeleri toplayarak zaman ya da hız kazanıyorsunuz (bu olaylara "Kew!" ya da "You loosah!" gibi sinir bozucu ünlemler eşlik ediyor). Oyunun bu kısmı oynanabilir; ancak hiçbir özelliği yok. Yarışabileceğiniz yalnızca üç pist var, piyasadaki oyun demolarının bile birçoğu tekrar oynanabilme bakımından daha üstün.

Listenin sonunda ise oyunun kesinlikle en iyi bölümü olan snowboard bulunuyor. Bir akrobasi pistinde havaya uçup çok güzel görünen hareketler yapabiliyorsunuz, bu arada başka bir salak spiker de hareketleriniz hakkında konuşup duruyor. Gittikçe daha zor hareketler yaparak zamanınızı uzatabiliyorsunuz, bu tür hareketlerde yere sağlam inebilmek için refleksleriniz çok iyi olmalı. Eğer bu hareketler pek sarmadıysa, bir dağın yamacından son hızla aşağıya doğru kaydığınız ve çeşitli kapılardan geçtiğiniz hız pistine geçebilirsiniz. Bu bölüm, snowboard sporunun sertliğini neredeyse yakalamış, biraz daha çalışma ve birkaç ek pist ile kendi başına düzgün bir oyun olabilirmiş. Belki de HeadGames tasarımcılarından umudu kesmek için biraz erken...



Bu snowboard meraklısı hatun o kadar uçuk ki, yalnızca iç çamaşırı giymiş! Çok üşüyor olmalı(!)

Oyunun üç ana bölümünde de aynı grafik motoru kullanılmış, doğrusunu söylemek gerekirse kötü bir motor değil. Hareketler yeteri kadar akıcı görünüyor, güneş parlaması ve renkli ışıklar gibi 3D efektleri de kullanılmış (bir oyunun geliştiricilerine iki haftadan fazla süre verdiğinizde neler olduğunu görün işte!). Ne yazık ki oyunun seslendirme kısmı bir felaket; kesik kesik ses sefektleri ve zayıf konuşmalar var. Sanki 15 yaşındaki bir çocuk Ninja Kaplumbağalar'ın konuşmasını taklit ediyormuş gibi...

Sonuçta *Extreme Wintersports* felaket bir oyun değil; ama oyun içeriğinin yetersizliği, pist sayısının sınırlı olması ve tasarımın kötülüğü yüzünden yine yerin dibini boyluyor (ancak kabul etmeliyim ki diğer HeadGames oyunlarıyla karşılaştırınca büyük ilerlemeler kaydedilmiş). Daha kötülerini de gördük; ama piyasada çok daha iyi oyunlar da var. HeadGames'çiler denemeye devam etmeliler.

PC GAMER SON KARAR

50%

ARTILAR: Snowboard kısmı eğlenceli; grafikler vasatın üzerinde.

EKSİLER: Pist sayısı az; tasarımın bazı kısımları çok sinir bozucu; sesler kötü.

SONUÇ: Eğer kış sporlarıyla ilgileniyorsanız *Eurosport*'a falan takılın, tamam mı?

PC GAMER TÜRKİYE

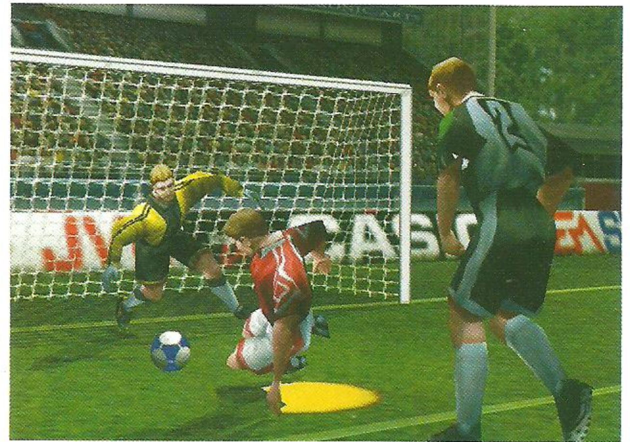
Gaming Fiesta FIFA 99 Turnuvası

PC GAMER'ın 1. yılı şerefine ilk kez "Gaming Fiesta-FIFA'99 Turnuvası"düzenleniyor. Bu turnuvaya 18 yaşından büyük herkes katılabilir. Yapmanız gereken tek şey vakit geçirmeden arka sayfadaki başvuru formunu eksiksiz doğru olarak doldurup bize göndermek. Başvuru formunu gönderen ilk 512 kişi ön elemeye katılma şansını yakalayacak.



Eylül ayı içinde yapılacak elemelerin tarih ve saati turnuvaya katılmaya hak kazanan adaylara duyurulacaktır.



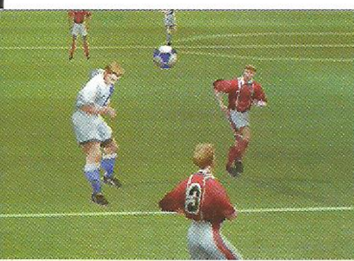
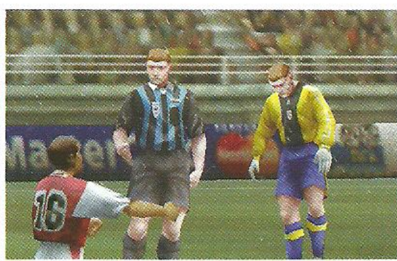
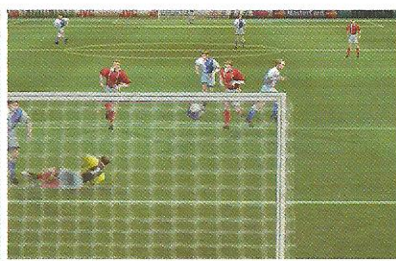
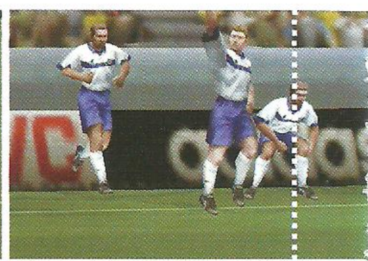


Turnuvaya katılabilmek için formlarınızı:
PC GAMER "Gaming Fiesta-FIFA'99 Turnuvası"
Büyükdere Cad. Hür Han 15/A Kat 4
80260 Şişli/İstanbul adresine gönderiniz.

Başvuru formlarının en kısa zamanda posta yoluyla veya elden adresimize ulaştırılması gerekmektedir.UNUTMAYIN! Katılım formunu gönderen ilk 512 kişi bu turnuvaya katılabilecektir.

18 yaşından küçükler turnuvaya katılamazlar.

Ödüller:
Birinciye, En kaliteli ürünlerle donatılmış harika bir bilgisayar. ***İkinciye,*** Mükemmel bir DVD kiti.
Üçüncüye, Bir oyuncun ihtiyaç duyacağı en hızlı ekran kartı. ***Ayrıca*** ilk sekize girenlere bir yıllık PC Gamer aboneliği ***Ve*** turnuva boyunca tüm yarışmacılara sürpriz hediyeler kazanma şansı…

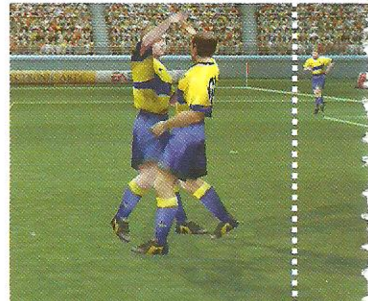




PC GAMER TÜRKİYE

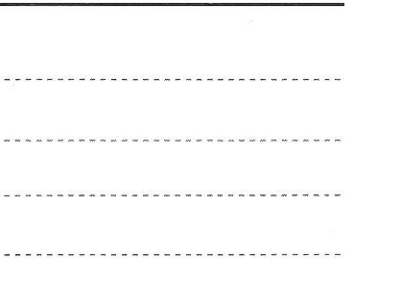
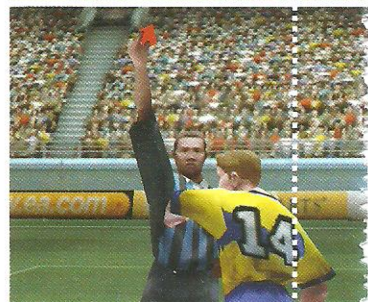
Gaming Fiesta FIFA 99 Turnuvası



BAŞVURU FORMU



ADI :..

SOYADI :..

DOĞUM YERİ :..

DOĞUM TARİHİ :..

ADRESİ :..

....

....






TELEFON :..

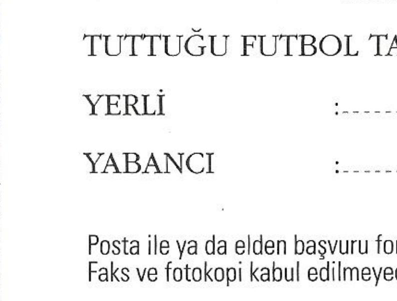
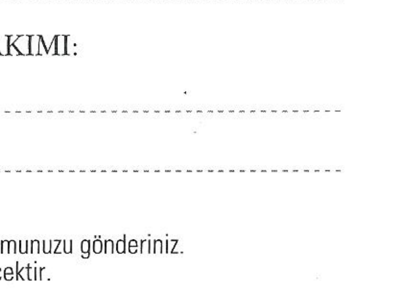
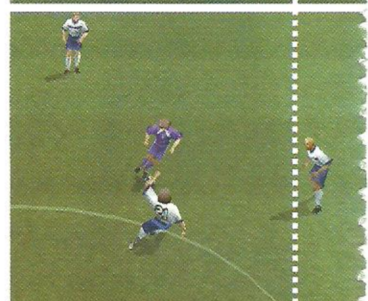
E-MAIL :..

EĞİTİM DURUMU:..

TUTTUĞU FUTBOL TAKIMI:

YERLİ :..

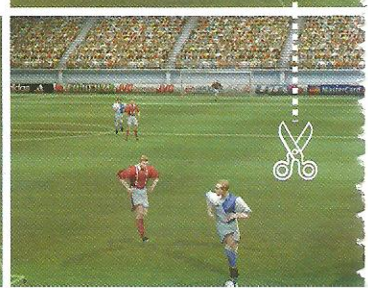
YABANCI :..

Posta ile ya da elden başvuru formunuzu gönderiniz.
Faks ve fotokopi kabul edilmeyecektir.







F-22 Lightning 3

TÜRÜ: Simulasyon **ÜRETİCİ:** NovaLogic **YAYINCI:** NovaLogic, (800) 858-1322, *www.novalogic.com* **GEREKENLER:** Pentium 133 (3D kartı ile), Pentium 200 MMX (3D kartı olmadan), Win 95/98, 32MB RAM, 4X CD-ROM sürücüsü, 220MB hard disk alanı, mouse, Voice-Over-Net için full-duplex özellikli ses kartı **ÖNERİLEN:** Pentium 233, 64MB RAM, 8x CD-ROM sürücüsü, 3D hızlandırıcı kart, joystick **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** NovaWorld üzerinde 128 kişiye kadar özel TCP/IP Internet desteği.

NovaLogic kulağınıza bir haberleşme seti, kanatlarınızın altına da bir sürü bomba yerleştiriyor.

Eğer NovaLogic uçak savaşı simulasyonları yerine otomobil üretiyor olsaydı, kesinlikle lüks araba pazarına hitap ederdi: Klima, hidrolik direksiyon, hava yastıkları... Arabanın neredeyse kendi kendisini sürmesini sağlayan şeyler. Sonuçta bu felsefe şirketin oyunları için de geçerli. Oyunun kutusunu açtıktan birkaç dakika sonra rahatça havalanıp düşmanın hava sahasına dalabilmek için gerekli teknoloji mevcutken, zavallı oyuncuyu neden kalın kitapçıklarla ve bir sürü alıştırma uçuşuyla uğraşmak zorunda bıraksınlar ki?

NovaLogic'in önceki oyunları *F-22 Raptor* ya da *F-16 Multirole Fighter/ MiG-29 Fulcrum* ile tanıştıysanız, yeni *F-22 Lightning 3* oyununda da bunlara çok benzer ve rahat bir oynanışın olduğunu göreceksiniz. Oyunda dünyanın en incelikli ve karmaşık savaş uçağı modelleniyor olabilir; ama avionikleri ve uçuş modeli o kadar da karmaşık değil. Ciddi uçuş simulasyonu hastalarının mızıldanmasını önlemek için gerçek dünyadaki fizik kanunlarından biraz ödün verilmiş; ancak birkaç ağırlık/sürüklenme efekti dışında bu uçak kendi kendine de uçabilir.

Oyundaki avionikler daha da temel seviyede. Kokpitte acemi pilotların kafasını karıştırmamak için en az sayıda gösterge kullanılmış, bir düşman uçağını düşürmek ise burnunuzu ona doğru çevirip bir hedef işaretinin yanmasını beklemekten ibaret. Füzelerden kaçmak ise biraz daha



Ateşlediğiniz her AIM-120C AMRAAM devlete binlerce dolara patlıyor; ama tabii bu, ateş eden parmağınızın yavaşlaması anlamına gelmemeli.



Görsel efektler zaman zaman inanılmaz olabiliyor. Füzelerinizin hedefi bulup bulmadığı konusunda hiçbir zaman tereddüte düşmeyeceksiniz.



F-22'nin kokpiti son derece ferah ve basit. Eğer TV uzaktan kumandasını kullanmakta zorlanmıyorsanız, burada da kafanız hiç karışmayacak demektir.

zor. Üzerinize gelen füzeleri izlemek için bir padlock görünümü bulunmuyor, bu yüzden hayatta kalmanız bir uyarı sinyaline ve havadaki durumunuzun çok iyi bir şekilde farkında olmanıza bağlı. F-22'nin gizlilik özellikleri (normal bir uçağın radarda verdiği sinyalin binde biri büyüklüğünde bir sinyal veriyor), birçok SAM bölgesinden fark edilmeden geçmesine imkan veriyor; ancak düşman uçaklarını bu kadar kolay atlatamıyorsunuz. Belki de bunun sebebi, karşılaşma gerektirmeyen gerçek bir gizlilik görevinin it dalaşı kadar zevkli olmayacağı endişesidir. Ayrıca havadan karaya olan bazı görevlerde B-61 taktik termonükleer bombaları da kullanıyorsunuz. Bildiğim kadarıyla *F-22 Lightning 3*, bu tartışmalı silahı kullanabildiğiniz tek simulasyon.

Dinamik senaryolar, ciddi uçuş simulasyonları için "olmazsa olmaz" bir özellik olabilir; ancak NovaLogic oldukça ruhsuz bir sabit senaryo yapısı ile yetinmeyi tercih etmiş. Oyundaki birbirinden ayrı yedi değişik bölümde geçen görevler son derece kısa, üstelik kalkıştan birkaç saniye sonra düşmanla hemen karşılaşıyorsunuz. Senaryonun ilerlemesi de görevleri başarıyla tamamlamanıza bağlı olduğu için mesela beşinci görevi beceremediyseniz altıncı görevi görebilmek için onu tekrar tekrar oynayıp geçmeniz gerekiyor. Bir avuç dolusu alıştırma uçuşu ve tek görev de bulunuyor. Oyunun 37 sayfalık yetersiz kitapçığının eğitim konusunda hiçbir işe yaramadığını düşünürsek bunlar oldukça işinize yarayabilir.

NovaLogic'in NovaWorld Internet sunucusunda verdiği multiplayer desteği, oyunun gerçekten kendisini gösterdiği alanlardan biri. Ücretsiz ve gecikmesiz olan bu ortamda, aynı anda 128 kişi bağlanarak yardımlaşmalı ya da DeathMatch şeklinde oynayabiliyor. Bu oyunla gelen müthiş bir yeni özellik de Voice-Over-Net adı verilen ve oyunun kutusundan çıkan kulaklık/mikrofon seti sayesinde diğer oyuncularla gerçek zamanlı ses iletişimi kurmanızı sağlayan bir teknoloji. İlk önyargılarım, seti ilk kez denediğim ve benden üç zaman dilimi uzaktaki bir oyuncudan tertemiz bir ses aldığım anda yok oldu. Vay be! NovaLogic, becerdiği bu işle büyük bir alkışı hak ediyor. Online uçuş simulasyonları yepyeni bir döneme girdi sayılabilir.

Oyun hem Direct3D, hem de Glide ile çalışırken 1024x768 çözünürlükte bile tek kelimeyle muhteşem görünüyor. Uçak dokuları ve sürekli aynı olarak tekrar eden yerşekilleri neredeyse fotoğraf kalitesinde. Yazılım modu da şaşırtıcı derecede sağlam; ancak saniye başına düşen kare sayısı oldukça azalıyor.

Eğer klasik uçuş simulasyonlarına düşkünseniz, *F-22 Lightning 3* sizi *Falcon 4.0*'ın başından olsa olsa kısa bir süre için kaldırabilir. Ancak ortalama simulasyon hayranları (ve belki Voice-Over-Net özelliğini çekici bulan bazı sıkı simulasyoncular) için bu oyun oldukça iyi bir seçim olabilir.

PC GAMER SON KARAR

72%

ARTILAR: İnanılmaz derecede sağlam Internet desteği; etkileyici Voice-Over-Net özelliği; bombalar!

EKSİLER: Sabit senaryolar; kısa görevler; işe yaramaz bir kitapçık; ciddi simulasyoncular için biraz fazla basit.

SONUÇ: Ortalamanın üstünde ve "gerçekçiliği kasmayan" bir savaş jeti simulasyonu.

East Front II

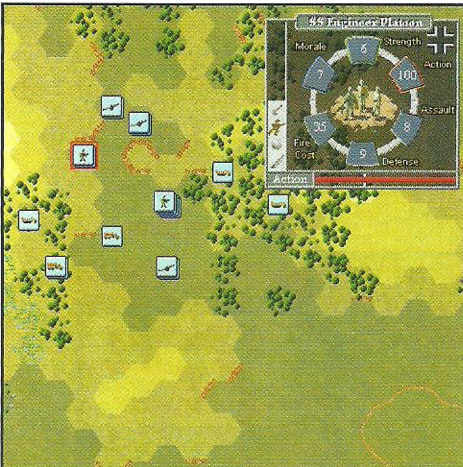
TÜRÜ: Strateji **ÜRETİCİ:** TalonSoft **YAYINCI:** TalonSoft, (410) 933-9191, *www.talonsoft.com* **GEREKENLER:** Pentium 133, Windows 95/98, 32MB RAM, 4x CD-ROM sürücüsü, en az 50MB hard disk alanı, Windows uyumlu ses kartı, mouse **ÖNERİLEN:** Pentium 200, 64MB RAM, 100MB hard disk alanı **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Modem; Seri bağlantı; IPX; Play-by-E-mail; Hotseat; Maksimum oyuncu sayısı: 2

TalonSoft'un orijinal East Front'u direkten dönmüştü. *East Front II* tam bir devam oyunu sayılmasa da, heyecanlı bir savaş oyunu olduğu kesin.

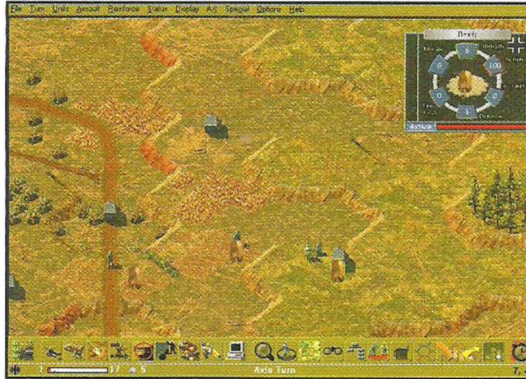
East Front zamanında oldukça parlamıştı; harika fikirler, güzel görüntüler ve yoğun bir Rus Cephesi atmosferi. Ne yazık ki bu potansiyel, aceleye getirildiği her halinden belli olan çıkış tarihi nedeniyle ortaya çıkan bozukluklarla gölgelenmişti. Zaten TalonSoft da oyunu zamanından önce piyasaya sürdüğünü itiraf etmiş ve bir patch çıkarmaya uğraşmış; ancak yine de güvenilirlik konusunda ağır bir darbe yemekten kurtulamamıştı.

East Front II, tam anlamıyla bir devam oyunu olmaktan çok *East Front Gold* gibi görünüyor (bunu anlamak için kutunun üzerini dikkatlice okumanız lazım). İlk oyundaki bütün senaryolar (tabii oldukça geliştirilmiş bir halde) elinizin altına veriliyor, bunlara ek olarak da 50 civarında yeni senaryo ile kullanıcılar tarafından geliştirilmiş (ve aradaki zaman süresince TalonSoft tarafından uyarlanmış) yine 50 kadar senaryo bulunuyor.

Eğer Rus cephesiyle yakından ilgileniyorsanız, bütün bunları büyük ihtimalle



Senaryoların derinliği neredeyse sonsuz. Mühendis birimleri sayesinde Alman ordusu Rus hatlarını yarmakta pek zorlanmayabilir.



İşte size Rus cephesi; malzeme çok önemli bir faktör. Moskova'nın dışında benzini biten bir Panzer birliğine kimin ihtiyacı var ki?

çok umursamayacaksınız. *East Front II*'nin kapsamı öyle geniş ve orijinal oyuna yapılan eklemeler öyle fazla ki, şikayet etmeye pek hakkımız yok. Grafikler (başlamak için uygun bir yer) oldukça geliştirilmiş; araçların üzerindeki parlak kamuflaj şekillerine ve bitki örtüsünün düzgün çizimlerine özellikle dikkat. Senaryo görevleri (bunlar ilk oyunda gerçekten çok sallama yapılmıştı) artık çok daha akıcı bir şekilde ilerliyor. "Aşırı" savaş efektleri, zırhlar, "kitabına uygun" komutlar ve kontrol gibi seçenekler sıkı savaş oyuncularını memnun edecektir, üstelik temel oynanış da (bir dizi "Bootski Camp" alıştırması ile açık bir şekilde anlatılıyor) *Panzer General*'da olduğundan daha zor değil.

Sadece tek bir şikayetim var: Oyun hala çok sıkıcı ve rastgele bir malzeme kuralı sisteminin boyunduruğu altında. Birçok senaryo gerçek zaman olarak bir ya da iki saat sürdüğü için herhangi bir birimin (ne kadar ağır kuşatma altında olursa olsun) malzemesiz kalma olasılığı neredeyse yok. TalonSoft, oyunun bu özelliğini seçime bağlı yapabilirdi.

Yapay zekadan oldukça etkilendim. Bilgisayar, insanlığın tarihte aldığı taktikle ilgili dersleri ve yeni silahların etkisini (mesela Almanlar T-34 ile ilk karşılaştıklarından resmen şoka uğruyorlar) çok inanılır biçimde uyguluyor. Rus birlikleri sayıca üstünlüğü taktiğe tercih etme eğilimi gösteriyorlar; ama yapay zekaları çok acımasız ve Alman hatlarında bir zayıflık hissedince çok sert bir şekilde saldırıyorlar. İnsan rakiplere karşı oynamaktan da elbette zevk alacaksınız; ama tek kişilik oyun da çok sağlam ve oldukça sürükleyici.

Seçebileceğiniz 150'den fazla senaryo sayesinde aklınıza gelebilecek hemen her türlü mücadeleye girebiliyorsunuz. Oyunda Barbaros'un yeni yeni mekanikleşmeye başlayan birliklerinden Stalingrad ve Kursk'un zorlu yıpratma savaşlarına, 1945'teki kanlı Macaristan savaşından Sivastopol kuşatmasına ve Leningrad cephesinin Spanish Blue bölüğünün 1943 Şubat'ındaki savunma direnişine kadar her şey mevcut.

Senaryolar genişlikleri ve çeşitlikleri bakımından olağanüstü. İlk oyunda senaryoların oynanışını çıkmaza sokan "birbirinin içine girmiş" görünüm kaybolmuş. Dahası artık Finlandiya, Romanya, Macaristan ve İtalya'nın birliklerini de içeren tam kapsamlı senaryolarda oynayabiliyorsunuz. Bu ülkeler, oldukça ilginç malzeme ve silahlar için tam bir mahalle pazarı görevi gördükleri için hepsi de oyunun monotonluğunu kıran unsurlar. 1939-40'taki Rusya-Finlandiya savaşının tamamen yeniden yaratılması da kayda değer. Bu savaşta Avrupa'nın en küçük cumhuriyeti dev gibi Kızıl Ordu karşısında yaklaşık 100 gün kahramanca dayanmış; ancak sonra Rusların sayıca ezici üstünlükleri karşısında bir böcek gibi ezilmişlerdi.

Orijinal oyunda da olduğu gibi bu oyunda da bütün senaryolar birkaç tecrübeli ve ünlü "savaş ustası" tarafından yazılmış, bunlardan birçoğu 1970'lerdeki masaüstü oyunlar devrinin adamları. O zamanları biliyor ve seviyorsanız, oyundaki "*Advanced Squad Leader*" atmosferinden hoşlanacaksınız.

Eğer yeni başlayanlardansanız, bir sürü savaş filmi efektiyle süslenmiş bir masaüstü oyunu gerçekçiliği ile karşılaşacaksınız. Güzel minyatür figürleri gerçekçi bir coğrafya üzerinde hareket ettirmek, bunu yaparken de PC'nin olmadığı günlerdeki o sıkıcı puan tutma işiyle uğraşmak zorunda kalmamak çok eğlenceli.

Önceden yayınlanmış materyallerin tekrarlanması yüzünden birkaç puanını kırpmak zorunda kalsam da, *East Front II* çok yeni ve zevkli bir oyun. Sahip olmanız gereken tek Rus cephesi oyunu denebilir.

PC GAMER — SON KARAR

85%

ARTILAR: Sağlam grafikler ve arayüz; inanılmaz fazla sayıda ve çeşitli senaryolar.

EKSİLER: Eskileri tekrarlamışlar; malzeme kuralları yine garip ve sinir bozucu.

SONUÇ: *East Front II*, Rus cephesi konulu oyunların hepsinden üstün.



Benim Creative ekran kartım nerede?

Riva TNT2 Ultra ve Savage 4 ile herşey gerçeğe çok yakın!

İşte, Creative'den yepyeni ve teknolojinin zirvesinde iki ürün:

Riva TNT2 ve Savage4.

Üstün çözünürlük ve tarama frekansı sayesinde, yüksek görüntü kalitesi sağlayan bu kartlarla, Lara gerçek olacak.



Creative GB Riva TNT2 Ultra

- Yeni nesil RivaTNT2 128bit grafik işlemci ve bellek mimarisi.
- S ve Composite bağlantı üzerinden TV çıkışı.
- 2.9GB/saniye bellek bant genişliği.
- 300 milyon bilinear filtreli doluluk oranı.
- 32 MB SGRAM, AGP 1.0 ve 2.0 uyumlu.
- 300MHz RAMDAC, max. 1920x1200 çözünürlükte 16.7 milyon renk.
- 32bit Color Rendering, Multiple Texture, 2048x2048 büyüklüğünde.
- Texture yükleyebilme.
- Bump Mapping, Full Screen, Anti Aliasing ve Stencil Buffering desteği.
- Windows 95, 98 için sürücüler (DirectDraw, Direct3D, and OpenGL).
- Windows NT için sürücüler (DirectDraw and OpenGL).



Creative 3D Blaster Savage4 (grafik kartı)

- 128bit S3 Savage4 PRO grafik hızlandırıcı.
- 32MB SDRAM, AGP 2X (yan bant desteği).
- 300MHz RAMDAC gamma correction.
- S3 doku sıkıştırma teknolojisi (S3TC).
- 125 milyon pixel/saniye, 16bit, 24bit veya 32bit Z buffering.
- Windows 95, 98 için sürücüler (DirectDraw, Direct3D, and OpenGL).
- Windows NT için sürücüler (DirectDraw and OpenGL).

CREATIVE



www.empa.com.tr

Empa Florya İş Merkezi Beşyol Sefaköy 34630 Istanbul Turkiye Tel: +90 212 599 30 50 Fax: +90 212 598 53 53 e-mail: ozgurk@empa.com.tr

DNA

Corsairs

TÜRÜ: Real-time strateji **ÜRETİCİ:** Microids **YAYINCI:** Microids, (415) 433-5765, *www.microids.com* **GEREKENLER:** Pentium 133, 32MB RAM, 4x CD-ROM sürücüsü, en az 100MB hard disk alanı, mouse **ÖNERİLEN:** Pentium 200 **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Modem: 28.8+; Maksimum oyuncu sayısı: 2

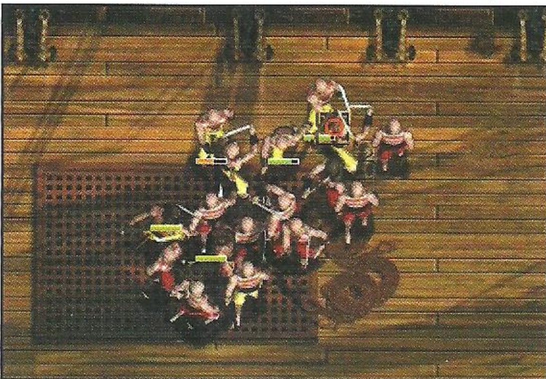
Şaşırtıcı derecede eğlenceli olan ve açık denizde geçen bu aksiyon oyunu, Pirates!'tan bu yana sunulan en iyi sanal korsanlık deneyimi.

Sid Meier'ın klasik Pirates! oyunundan bu yana doğru dürüst bir korsanlık oyunu çıkmamıştı, bu yüzden de Corsairs'i kutusundan çıkarırken pek umutlu değildim. Ancak senaryoda yarım saat ilerleyince bu basit ve zevkli korsan oyunu beni tamamen etkisi altına aldı. Deniz savaşı, güverteye çıkma sahneleri, toprak ele geçirme ve ticaret gibi konuları düzgün bir şekilde birleştiren bir oyun.

Corsairs'de ister Fransa, ister İngiltere hesabına çalışıyor ve ülkenizin topraklarını genişletmesine yardımcı oluyorsunuz. İspanyollar, Hollandalılar, tarafsız tüccarlar ve korsanların cirit attığı nispeten küçük haritalardan oluşmuş oldukça tehlikeli bir dünya var. Oyuna birkaç liman ve bir iki tane gemiyle başlıyorsunuz. Limandayken altınlarınız karşılığında yeni gemiler yapabiliyor, ticaretle uğraşabiliyor (ipek, kahve, mücevher vs.) ve kaybettiğiniz adamların yerine yenilerini alabiliyorsunuz. Ayrıca daha iyi kaleler, tavernalar ve saraylar kurarak bir limanı geliştirmeniz de mümkün. Filonuzu genişlettikçe düşman limanlarını ele geçirerek sınırlarınızı büyütüyorsunuz, bu esnada genellikle altınlarınız (o zamanki para birimi buymuş) da artıyor.



Bir Hollanda gemisi İngiliz limanına fazla yaklaşıyor ve kendisini bir anda kurşunların arasında buluyor. Sağdaki resimler ve çubuklar o anki geminin, yelkenlerin ve tayfanın hasar durumunu gösteriyor.



Borda etme işlemleri zamanla monotonlaşabilir, ama küçük çaplı yakın savaş mücadeleleri olarak bakarsanız oldukça zevkliler.

Arayüzü kullanmak oldukça kolay: Bir yere hareket etmek için gemilerinizin üzerine tıklayın; düşman gemisine ateş etmek için onun üstüne tıklayın; bir kez daha tıklayarak güvertesine çıkın vs. Ne şekilde ateş etmek istediğinizi, yelken ayarlarını ve yenilgiyi kabul etmeden önce ne kadar hasar alabileceğinizi de seçebiliyorsunuz. Borda etme işlemleri de kuşbakışı görünümlü stratejik bir arayüzle sağlanıyor. Bu yöntem oldukça başarılı, çünkü adamlarınızı gruplayabiliyor ve değişik saldırı stratejileri seçebiliyorsunuz (ama bilgisayar kontrollü adamların yaptığı gibi gemiden gemiye iplerle nail sallanacağımı bulamadım). Oyunun bu kısmı bir süre sonra monotonlaşıyor, ancak düşünceli davranılarak bu işlerin otomatik olarak yapılması mümkün kılınmış.

Limanları ele geçirip gemileri batırdıkça, kraldan aldığınız özel mesajlarla bazı özel görevlere de atılıyorsunuz. Bunların arasında gemilere casus yerleştirmek, hayati bilgiler ya da kişiler taşıyan gemileri bulup yakalamak ve donanma yararına çalışmak da bulunuyor.

Tabii bütün bunlar olurken önünüze ufak tefek sorunlar da çıkıyor. En çok göze batanları haritanın kenarları; bunlar yalnızca o dünyanın sonunu belirtmiyor, aynı zamanda bir geminin umutsuz bir şekilde sıkışıp kalmasına neden olabiliyor. Eğer kenarlar kara kuvvetlerine ve limanlara çok yakın olmasaydı, bu o kadar da büyük bir problem olmazdı. Bir de arayüzde kullanılan bazı garip yöntemler var; mesela ticaret, gemilerin tamiri, hammadde fiyatları ve nakliyat gibi işler için ayrı ayrı menüler bulunması. Ayrıca altınlarınız neden tek bir yerde toplanmak yerine gemileriniz arasında tek tek paylaştırılıyor ki?

Oyunu oynarken zaman zaman ticaretin daha karmaşık ya da liman yönetiminin daha ayrıntılı olabileceğini (ya da Corsairs'i daha derin ve zengin yapacak bir tasarım değişikliğinin iyi olacağını) düşündüm, ama sonra oyunun çekiciliğinin basitliğinden kaynaklandığını farkettim. Fazlası abartılı kaçardı. Corsairs, yenilikçi oynanışıyla sizi yerinizden zıplatacak ya da inanılmaz grafikleriyle aşırı derecede etkileyecek bir oyun değil. Yaptığı şey sadece monoton sayılabilecek klasik oyun unsurlarını (ticaret, deniz savaşı, casuslar, hikaye gibi) çok eğlendirici ve oynanabilir bir şekilde birleştirmek. Bazen en basit şeyler en fazla zevki verebilir, üstelik yaklaşık 10 senedir bu türde daha iyi bir oyunun çıkmadığını gözönünde tutarsak Pirates!'ın yanında güçlü bir şekilde durabilecek bir oyun çıkması güzel birşey.

PC GAMER SON KARAR

82%

ARTILAR: Deniz savaşı, kara kuşatmaları ve ticaret tek bir oyunda güzelce birleştirilmiş.

EKSİLER: Tekrar oynanabilme değeri pek yok. Arayüz ve haritada bazı gariplikler var.

SONUÇ: Basit ancak eğlendirici bir oynanışa sahip. Küçük bir oyun, büyük ihtimalle gözünüzden kaçacak, ama yine de gayet zevkli.

Elite Darts

TÜRÜ: Spor **ÜRETİCİ:** Patch Products **YAYINCI:** Patch Products, (608) 362-6896, *www.patchproducts.com* **GEREKENLER:** Pentium 75, 8MB RAM, 2X CD-ROM sürücüsü, en az 15MB hard disk alanı, DirectX uyumlu ses kartı **ÖNERİLEN:** Pentium 200, 16MB RAM, 125MB hard disk alanı **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Modem; Seri bağlantı; TCP/IP; Ücretsiz Internet oyunu: MSN Gaming Zone; Maksimum oyuncu sayısı: 4

"Elvis Presley'nin kendisi kalkıp gelse ve cips ısmarlasa bile bundan daha heyecanlı olamazdı."

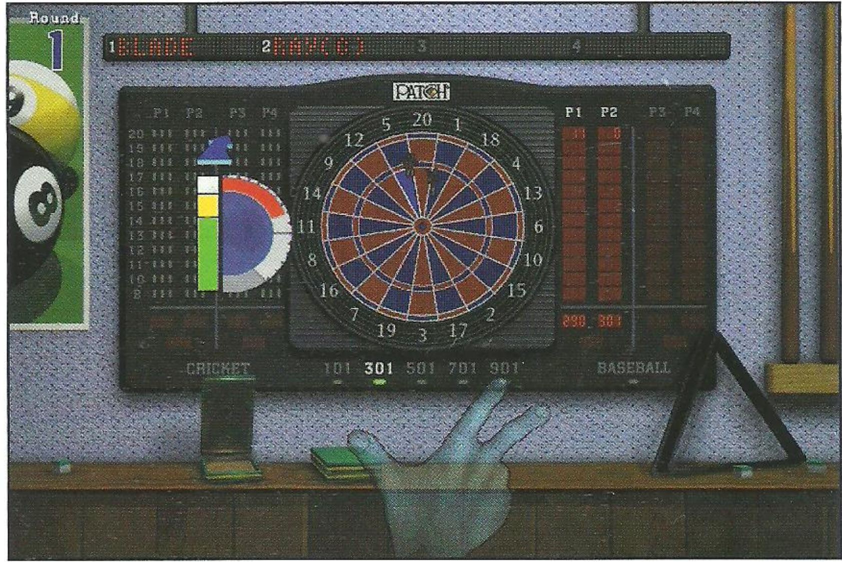
Sid Waddell, İngiliz dart spikeri

Yeni bir dart oyununu inceleme işini eskiden okul günlerinde dart oynamış birinden daha iyi kim yapabilir? Galler'in en derin, karanlık, soğuk ve yağmurlu yerinde bulunan üniversitemin gururlu bir temsilcisi olarak, o sene yaptığım yedi maçtan en sonuncusunda skorun 3-3 berabere olduğunu hatırlıyorum. Sağlam bir el, keskin bir göz ve iman gücüyle son atışımda öne geçip kazanmayı becermiştim. Takım arkadaşlarım zevkten dört köşe olmuşlardı; hatta on kişilik yerel halk, üç köpek ve bir koyundan oluşan (Galler'deyiz, unutmayın) seyirci kitlesi bile alkış tutmuştu. Hayatımın en eğlenceli günlerinden biriydi.

Ama o oyun, binlerce kişinin izlediği ve bir o kadar insanın da televizyon başında büyülenmiş gibi takip ettiği Dünya Dart Şampiyonası'nın parlaklığından çok uzaktı. Burada başka bir dart efsanesi olan spiker Sid Waddell, dartın biri tam 12'ye saplandığında ettiği "Bu atış kıtalararası bir balistik füze gibiydi" türünden kendine özgü esprili laflarıyla tanınır. Ve ne yapar biliyor musunuz? Dart sporunu eğlenceli hale getirir. Gerçekten... Dart zaman geçirmek için çok hoş bir yöntem olabilir, bir sürü insan kutularla bira yuvarlayarak bağırır çağırır ve favori oyuncularını destekler.



Mouse hareketleriniz dartın gittiği yeri belirliyor, ancak atışlarda ustalaşmak hiç de basit değil.



Üç zorluk seviyesi sayesinde amatürlerle (bunlar kötü), lig profesyonelleriyle (bunlar çoook daha iyiler) ve şampiyonlarla (bunlar tek kelimeyle müthiş) karşılaşabiliyorsunuz.

Ne yazık ki *Elite Darts*'ta, en basitinden eğlence gibi çok hayati bir unsur gözden kaçırılmış. Oyun bir İngiliz pub'ı, spor barı, bilardo salonu ve bodrum katından oluşan mekanlarda geçiyor ve kendi evinizde oynuyorsanız seyircilerin bağırıp çağırmalarını duyuyorsunuz. Ancak 16 kişinin yarıştığı turnuvaya girecek olursanız kendinizi bir anda her türlü canlılıktan, kişilikten ve heyecandan uzak bir bodrumda buluyorsunuz. Daha da sinir bozucu olarak, herhangi bir maçı "şu kadar elde en iyi olan kazanır" türünden ayarlamanız da mümkün değil, hepsi tek elde bitiyor.

Olumlu tarafından bakarsak, her oyunda bir sürü varyasyon ve değiştirebileceğiniz birçok seçenek bulunuyor. Klasik x01 oyunu dartın temelidir ve bu sayı toplam olarak 901'e kadar çıkabilir, ayrıca çift sayı seçenekleri de mevcuttur. Ayrıca Cricket ve Baseball gibi değişik oyun türleri de destekleniyor, ilgi alanınıza göre bunlardan birini seçebilirsiniz.

Atış mekanikleri oldukça sağlam çalışıyor, mouse tabanlı bir atış sistemi geliştirilmiş. Mouse'u geri çekiyor, sonra da ileri itip düğmeyi bırakarak dartı atıyorsunuz. Hedefin neresini vurduğunuz mouse hızına ve sağa sola ne kadar oynattığınıza bağlı. Bir atış göstergesi de sonucu belirlemesi açısından konmuş, ama fazlasıyla küçük ve çok hızlı hareket ettiği için anlaşılmıyor. Bu neredeyse iyi birşey, çünkü böylece büyük puanlı minik alanları vurmak için bir "içgüdü" geliştirmeniz mümkün oluyor.

Desteklenen modem, LAN ve seri bağlantı seçeneklerinin yanında, MSN Gaming Zone üzerinde dört kişiye kadar multi-player desteği sağlayan bir yama şu sıralarda kullanıcılara sunulmuş durumda. Ne yazık ki Zone'da kendime hiç rakip bulamadım. Tek bir kişi bile... Zaten sonuçta Tournament modunu seçtiğinizde en temel seslerin bile kaybolduğu bir oyunu oynamanın ne zevki var ki? Maksimumu vurduğunuzda "180!" diye bir çığlık bekliyorsunuz, ama gelmiyor. Yine de Arachnid bilardo salonunda her atışınızın skoru elektronik bir ses tarafından belirtiliyor.

Temel olarak *Elite Darts*'ın çok büyük bir hatasını göremiyoruz. Atışlar biraz zor, ustalaşmanız oldukça uzun zaman alabilir. Dartların hassaslığı da aynı şekilde... Bence oyunda bir "aşırılık" unsuru eksik, oynanışı daha heyecanlı yapacak birşeyler lazım. Evet, teke tek maçlar zevkli olabilir, ama oyun genel olarak eğlendirici olmaktan hayli uzak. Dart sporu buradakinden çok daha heyecanlı ve zevkli birşey.

PC GAMER SON KARAR

58%

ARTILAR: Ayrıntılı ve hassas dart atışları; birçok yarışma seçeneği.

EKSİLER: Yalnızca tek seferlik maçlar var; gerçek hayattaki dart sporunun heyecanı yakalanamamış.

SONUÇ: Oyunun zevkli olması gerektiğini unutan bir dart simulasyonu.

Her insan verir kader sınavını sırat köprüsü üzerinde ve her donanım verir daha büyük bir sınavı onun acımasız editörlerinin elinde...

Donanım

İnsan arada durup geriye bakmalı ve o güne kadar yaptıklarını değerlendirmelidir. Bizde bu ay bunu yaptık. Aynı bugünlerde olduğu gibi bir 3D kart sağnağı altında olduğumuz 11 ay öncesine gittik. Ve gördüklerimiz karşısında tüylerimiz diken diken oldu. Çünkü 11 ay önce incelediğimiz ve Editörün Seçimi verdiğimiz Diamond Sthealth II'nin Quake II 640x480 testinde sadece 27.9fps'lik bir skor verdiğini gördük. Bu ay incelediğimiz Sthealth III ise aynı testde 77.8fps skor verdi. Demek ki 11 ay içinde Stealth serisi performansını neredeyse üç kat arttırmış. Acaba gelecek senenin sonbaharında yine bir 3D kart sağnağı altındayken (yıldan yıla değişmeyen tek şey) gördüğümüz skorlar ne olacak.

Skorların ne olacağını şimdiden bilemiyoruz. Ancak test platformumuzun yine Quake olacağı açık. Bunun sebebini anlamak hiçde zor değil. Tek yapmanız gereken QuakeIII'ün betasını Internetten çekip şöyle bir göz atmak. Zaten 3dfx dışındaki tüm firmalar 3D kartlarının teknolojik yeterliliklerini Quake III'e göre yapmış gibi görünüyor. Alın size değişmeyen birşey daha... her versiyonuyla bizi tekrar tekrar şaşkına çeviren Quake ve onun ihtiyaçlarına cevap vermek için çırpınan 3D kart üreticileri.

Donanım nasıl değerlendirildi?

Çoktandır en büyük teknolojinin bile oynamayı sevdiğiniz oyunu geliştiremediği sürece anlamsız olduğunu biliyorsunuz. Bizim incelemelerimiz pratik kullanım üzerine yoğunlaşıyor; ancak karşılaştırmak için bir rakam verilmesi gerektiğinde hardware çılgını kardeş yayın *boot*'un (artık ismi *Maksimum PC*) geliştirdiği benchmark araçlarını kullanıyoruz. Özenli testlerimiz arasında ve bootMark'lar ile hangi aygıtların işe yaradığı ve hangilerinin fos çıktığını açıklayacağız.

PC Gamer Editör'ün Seçimi Ödülleri

Her ay Editör'ün Seçimi ödülleri için test ettiğimiz çevre birimleri, araçlar, hardware arasından en iyilerini onurlandıracağız. Yani ne zaman *PCG* Editör Seçimi logosunu bir hardware üzerinde görürseniz, onun en iyilerden biri olduğundan emin olabilirsiniz.

İçindekiler

Haberler, İlk İzlenimler, Trendler

İncelemeler















Teknik Sorular ve Cevaplar



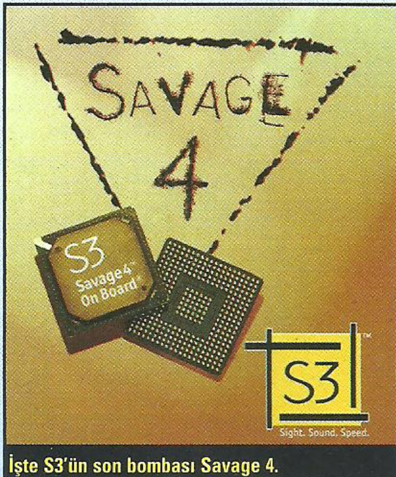
S3 ve Diamond yeni bir başlangıç Peşinde

■ Önde gelen ekran kartı üreticilerinden S3 ve multimedya devi Diamond, güçlerini birleştireceklerini açıkladılar.

Bundan beş ay kadar önce, 3dfx'in STB ile birleşmesi bilgisayar sektöründe büyük yankılar uyandırmış, herkes böyle büyük bir adımın nasıl sonuçlar doğuracağını merakla izlemişti. Ancak bu birleşmenin sonuçları, korkulduğu gibi bir felaket olmadı. Aksine 3dfx Voodoo3 ile bile beklemediği bir başarıya imza attı.

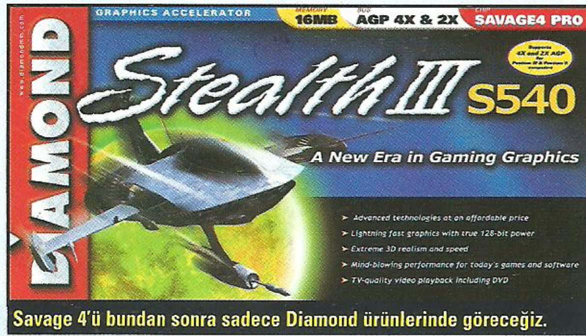
Bu günlerde bilgisayar sektörü yeni bir birleşme ile çalkalanıyor. Dünyanın en önemli grafik işlemci üreticilerinden birisi olan S3 ve multimedya alanında daima zirvede olan ürünleriyle adından sıkça bahsettirmeyi başaran Diamond, bundan böyle güçlerini birleştireceklerini ve birlikte üretim yapacaklarını açıkladılar.

Aslında bu birleşmenin altında yatan gerçek, iki firmanın da geçtiğimiz yılı büyük bir başarısızlıkla kapatmaları. 1998 yılında %21'lik pazar payıyla grafik işlemcisi piyasasında ikinci sırada yer alan S3, buna rağmen kar etmeyi başaramadı. Aksine 113.2 milyon dolarlık bir zarar söz konusuydu. Buna bir de 1999'un ilk çeyreğinde Pazar payının %19'a gerilemesi eklenince S3 için karanlık bir dönemin başlamak üzere açıkça ortaya çıktı.



İşte S3'ün son bombası Savage 4.

Durum Diamond için de pek farklı değil. Multimedya piyasasında önemli bir Pazar payına sahip olsa da, geçtiğimiz yılı zarar ederek kapatan Diamond Multimedia'nın, S3 ile birleşerek yeni bir çıkış yolu aradığı apaçık ortada.



Savage 4'ü bundan sonra sadece Diamond ürünlerinde göreceğiz.

İki firmanında birleşmeden karlı çıkacağı tahmin ediliyor. Bunda 3dfx ile STB'nin birleşmesinin getirdiği başarının da rolü büyük. Uzmanlar bu birleşmenin her iki firma açısından da yeni bir başlangıç olacağı konusunda hemfikirler.

Peki bu birleşme gerçekten iki firma için de olumlu sonuçlar doğurabilecek mi? S3 yetkilileri bu konuda oldukça iddialı. Böyle bir karar sonrasında hem üretim maliyetlerinde önemli düşüşler sağlayacaklarını, hem de daha kaliteli ve performanslı ürünleri çok daha kısa bir zaman içerisinde kullanıcılara sunabileceklerini düşünüyorlar. Aslında bu yaklaşımlarında doğruluk payı yok değil. Daha önce, ürettikleri grafik işlemcileri Creative ya da Diamond'a satmak ve bu işlemciler hakkında eğitim vermek zorunda olan S3, birleşme sonrasında bu gibi işlemler için zaman harcamak zorunda kalmayacak. Böylece ürünlerin pazardaki yerlerini almaları çok kısa süreler içinde gerçekleşebilecek.

S3'ün Diamond ile birleşerek gerçekleştirmek istediği bir diğer amacı ise, ürün yelpazesini genişletebilmek. İlk etapta Diamond'ın network ürünleri üzerinde yoğunlaşmayı düşünen şirket yetkilileri, böylece önlerinde yeni ufuklar açılacağını düşünüyorlar.

Diamond Multimedia da bu birleşmeden oldukça ümitli. S3'ün yeni 3D grafik işlemcisi Savage4 üzerine yoğunlaşmayı düşünen firma yetkilileri, Savage4 ile Diamond'ın teknolojisinin birleşmesiyle çok iyi ürünlerin ortaya çıkacağı görüşündeler. Bunun kanıtı olarak da Diamond'ın Savage4 işlemcisini kullandığı Stealth grafik kartlarını gösteriyorlar.

Ancak S3'ün 3dfx veya nVidia gibi güçlü rakipleri arasından bir türlü sıtrılamadığı ve Diamond'ın prestijini Sthealth'den çok Viper ve Monster serilerine borçlu olduğu unutulmamalı. Oyuncuların Diamond'ın alışıla gelen oyun canavarı kartlarını özleyecekleri bir gerçek. Firma yetkilileri bu konuda belli bir stratejileri olduğunun ip uçlarını veriyor ancak henüz kesin bir açıklama yapılmış değil. Kesin olan tek şey, Velocity ve Monster ekran kartlarından sonra, Diamond Viper serisinin de tarihe karışacak olması.

3dfx&STB ve S3&Diamond birlikteliğinin ardından sektörde bu gibi yeni birleşme olaylarının görülmesi ihtimali hiç de az değil. Söylentilere bakılırsa, sadece grafik işlemci üreten tek büyük firma olarak kalan nVidia'nın da yakın gelecekte aynı stratejiyi izlemesi oldukça büyük bir ihtimal olarak karşımızda duruyor. Nvidia yetkilileri böyle bir şeyin şu an için söz konusu olmadığını söyleseler de, sektördeki yaygın kanı böyle bir olayın pek de uzak olmadığı doğrultusunda.

S3 ve Diamond Multimedia'nın birleşmesiyle ortaya çıkacak olan yeni şirketin adı henüz belli değil. Ancak perakende satış pazarında ürünler Diamond adının kullanılması bekleniyor. Bunun en büyük sebebi ise, bir çok kullanıcının Diamond ismine sempati duymaları. Birleşme sürecinin ekim ayında tamamlanması bekleniyor. Bakalım bu birleşme oyunculara neler getirecek?

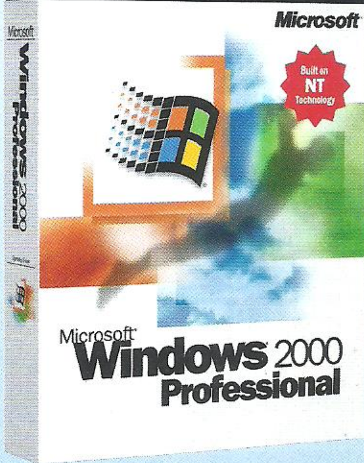
Windows'un Geleceği

Yeni nesil işletim sistemi oyuncular için kötü haberlerle mi geliyor?

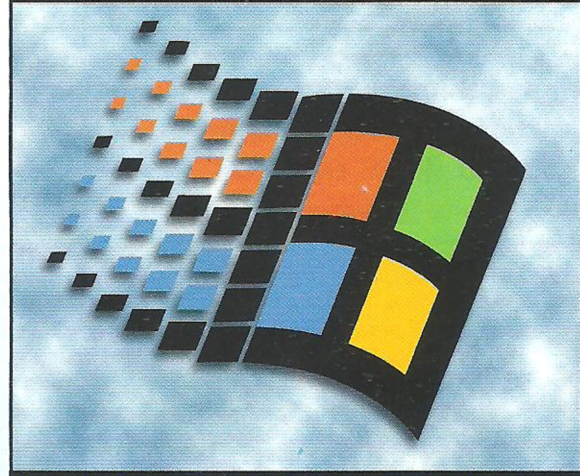
Microsoft geçenlerde yakında piyasaya sürülecek olan Windows 2000 ile ilgili yaptığı bir açıklama ile PC dünyasını şaşırttı. Yeni Windows'un ev kullanıcılarına yönelik olarak hazırlanan versiyonu, herkesin beklediği gibi NT tabanlı olmayacak, bunun yerine daha çok Windows 95 ve 98'e benzeyen bir yapıya sahip olacaktı. Yapılan bu açıklamaya kadar, oyun düşkünleri en son çıkan 32 bit renk ve yüksek çözünürlüklü görüntüler kullanan oyunları, bir çok işlemci ile güçlendirilmiş gerçek bir 32 bit tabanlı işletim sistemi ile çalıştırmayı hayal ediyorlardı. Fakat ne yazık ki bu en azından şimdilik bir rüya olarak kalacakmış gibi görünüyor.

Microsoft Şrması iki yıldan fazla bir süredir NT tabanlı platformunu mevcut Windows OS işletim sistemi ile birleştirerek çok işlemci desteği sağlayacağını, Direct X için daha fazla donanım desteği getireceğini söyleyerek daha hızlı oyun performansı vaat ediyordu. Firma daha sonra NT işletim sistemini Plug and Play desteği ile birleştirmenin aslında umulandan daha zor olacağını kabul etti. Beta testini yapan kişilerin hazırladığı ve çok sayıda yazılım ve donanım uyuşmazlığını belirten raporlardan ortaya çıkan sonuç, bu meseleleri çözmenin daha çok zaman alacağını gösteriyor. Ayrıca aynı raporda Windows 98 ve NT tabanlı Windows 2000 arasındaki oyun uyuşmazlığın kayda değer biçimde büyük olabileceğinin de belirtilmesi ile Microsoft mevcut 16 bitlik sistem ile devam etmenin oyuncukar açısından daha yararlı olacağına karar verdi.

Windows 2000 diğer özelliklerinden çok, network performansıyla dikkat çekiyor.



Oyunculardan daha çok kullanıcılarla bir iş birliğinin hedeşenmesi sonucu, güvenlik özellikleri ve güvenilebilirlik ölçütleri tarafından büyük bir yük altında bırakılmış abartılı bir OS gibi gözüken NT çizgisi iş istasyonunın devamı olacak "Windows 2000 Professional Edition" ın performansında sahip olduğu özellikler nedeniyle hissedilir bir yavaşlama ortaya çıkarıyor. Bununla beraber desteklenecek Plug and Play donanım sayısının henüz açık olmamasına karşın "Windows 2000 Professional" ın beta versiyonlarında DirectX 7.0 nin geliştirildiği bilinen bir gerçek. Yazılım geliştiricilerinin peşinde olduğu şey, "Windows 2000 Proffesional" ın aynı zamanda oyuncular tarafından da beğenilmesini sağlamak. Eğer gerçekten tam bir DirectX desteği sağlanır ise Windows 2000 ile birlikte ortaya çıkacak en ufak bir performans artışı bile oyuncuları bu iş istasyonuna yöneltmeye yetecektir.



Microsoft, Windows 98'in ardından Windows 2000 için hazırlanıyor.

Dergi yayına hazırlanana kadar DirectX 7.0'nin tamamı ortaya çıkmamıştı, fakat yine de DirectX'in en büyük iki özelliğinin ışık efektlerinin donanım tarafından hızlandırılacak olması ve donanım geliştiricilerinin Direct3D için daha kolay bir biçimde yeni özellikler eklemelerini sağlayan belli bazı programlama eklentilerinin kullanılması olduğunu söyleyebiliriz. "Fahrenheit Code" olarak ünlenen ve Direct3D ile OpenGL'yi birleştiren program ise DirectX 8.0'le birlikte ortaya çıkacak. Dedikodulara göre bundan sonra hiçbir DirectX sürümü her hangi bir sistem sürümü ile birlikte ortaya çıkmayacak, fakat yine de son sürümleri içeren bir servis paketi dahil edilecekmiş.

Aynı zamanda, bu yaz Windows 98 için yeni bir güncelleme paketine hazır olabilirsiniz. Resmi adı "Windows 98 Second Edition" olan, yalnızca sistem üreticilerine giden Windows 95'in "OEM Service Release 2" sinden farklı olarak bu sefer tüketiciye yönelik olan bu paket, Windows 98'de olan hataları (bilinen 2000 yılı problemleri dahil) düzeltecek, yeni sürücüler içerecek ve Windows 2000 çıkana kadar kullanıcıları memnun edecek ek özelliklerde içerecek.

"Windows 98 Secon Edition" 89 $ a satılacak ve mevcut olan versiyonu ile yer değiştirecek. Aynı zamanda çoğu üretici Şrma tarafından da yeni makineler üzerinde bir standart olarak sunulacak. Window 98'in şimdiki kullanıcıları bu hata onaran dosyaları www.microsoft.com adresinden indirebilecekleri gibi, 20 $ ödeyerek alabilecekleri ve içerisinde 1394 tabanlı sabit disk ve dijital video cihazları için FireWire desteği ile USB modem desteği gibi ek özellikler içeren bir CD alabilecekler. Fakat en büyük yenilik şüphesiz tek internet bağlantısını bir çok bilgisayarda paylaştıran "Internet Connection Sharing" özelliği olacak.

Matrox G400 bomba gibi geliyor!

Matrox yeni ekran kartı ile bomba gibi patlamaya hazırlanıyor. G400 sadece performansı ile değil teknolojik özellikleriyle de rakiplerini silip süpürecek gibi gözüküyor. İkinci bir ekran kartına gerek duymadan çift monitör bağlanabilen G400 özellikle Direct3D performansı olarak TNT2 Ultra'ları bile geride bırakacağa benziyor. Savage4 ve TNT2 gibi günümüzün en iddialı kartlarının bile gerçek anlamda beceremediği bump-mapping ilk defa G400'de hayat bulacak. Enviromental Bump Mapping adı verilen bu yeni teknoloji sayesinde oyunlar gerçek pürüzlü dokulara sahip olacak. Bu yeni teknoloji S3TC'nin aksine yeni çıkacak olan oyunlardan oldukça destek göreceğe benziyor. Bekleyelim ve görelim.

MAVERICK COMPUTER SYSTEMS

MCS Game

ÜRETİCİ FİRMA: Medya Bilgisayar, (0216) 414 13 22, *www.maverickcomputer.com* **FİYATI:** 1073$

Medya Bilgisayar'ın ürettiği MCS Game, incelediğimiz ikinci sistem olma şansını yakaladı.

İstanbul'da son kullanıcı için en hesaplı olmasına karşın aynı zamanda sektör içinde en dertli pazar olan Kadıköy piyasası, gün geçtikçe sektördeki önemini arttırıyor. Bunun en büyük sebebi ise, firmaların birbirleriyle kıyasıya bir rekabet içine girmiş olmaları. Daha çok satış yapabilmek için sürekli olarak fiyat kıran firmaların bu stratejileri, doğal olarak son kullanıcı için bir çok avantaj sunuyor. Yeni bir sistem almak isteyen ya da eski sitemini upgrade etmek isteyen kullanıcılar, Kadıköy'de hemen her firmaya uğruyor ve en uygun fiyatı arıyor.

Ancak sektör içindeki pek çok çevre kar marjları ve kalitenin düşmesini gerekçe göstererek Kadıköy Piyasasını suçluyor. Ve bu konuda oldukça haklılar. Çünkü Kadıköy'deki firmalar fiyatlarını 1$ düşürebilmek için bile kullandıkları parçanın kalitesini düşürebiliyor. Daha önce sistemini incelediğimiz Mavi Donanım gibi Medya Bilgisayar'da bu konuda kullanıcıya saygı gösteren ve fiyat kadar kaliteyide belli bir düzeyde tutmaya çalışan nadir firmalardan. Bu ay Medya Bilgisayar'ın MCS Game sistemini inceliyoruz.

Sistemde kullanılan anakart, Gigabyte'ın GA6BXC modeli. GA6BXC günümüz şartları için yeterli sayıda PCI ve ISA slotuna sahip, yani 4 adet PCI ve 2 adet ISA.

Sistemi istediğiniz bir işlemci ile alabiliyorsunuz. Bize test için yollanan sistem Pentium II 400 işlemciye sahipti. Pentium II 400, şu an için yeterli ve fiyat performans oranı oldukça yüksek.

Oyuncular için bir bilgisayarın en önemli bileşeninin ekran kartı olduğunun farkında olan Medya Bilgisayar, sisteminde bir TNT2 Ultra ekran kartı kullanmayı tercih etmiş. Ancak tercih ettiği Gigabyte GA-660'ın iyi bir kart olduğunu söyleyebilmek zor. Ancak diğer herşeyi bir yana bırakıp aynı kare oranını veren kartlardan 60$ daha ucuz diye düşünürseniz GA-660 doğru bir tercih. Ben kaliteli bir kart arıyorum diyenlerin seçimi GA-660 olmamalı.

MCS Game'de 8.4GB kapasiteye sahip bir Maxtor DaimondMax Hard-disk'e yer verilmiş. Oyuncular diğer kullanıcılara göre çok daha fazla sistemlerini kucaladığı ve oldukça sık format attığı için, dayanıklılığıyla meşhur olan Maxtor'un seçilmiş olması oldukça iyi.

Ses kartı olarak Sound Blaster Live! Value'nun tercih edilmiş olması bizi hiç şaşırtmadı. Zaten şu an için bu tip bir sistem için daha iyi bir tercih yapma şansınız yok.

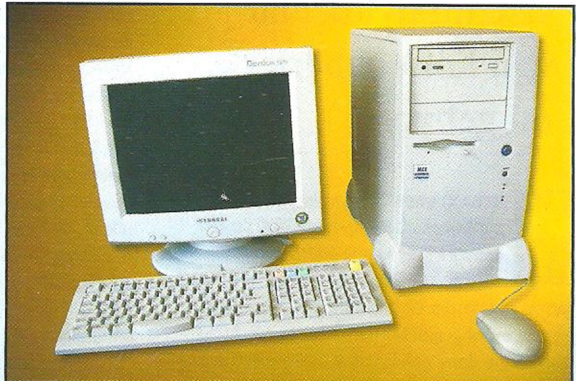
40X Toshiba CD-ROM için de aynı şeyleri söyleyebiliriz. Bir çok CD-ROM'un kullanıcılara kabus dolu dakikalar yaşattığı günümüzde Toshiba 40X'in tercih edilmesi oldukça güzel. Tek sorunu, çalışırken biraz fazla gürültü yapması.

Sistemin en önemli iki dez avantajı kasa ve monitörü. Zaten Türkiye şartlarında kaliteli kasa kullanılmış bir hazır sistem bulma konusundaki ümitlerimizi yitirdik. Eğer bilgisayarınızı aldıktan sonra kasasını hiçbir zaman açmayacaksanız pek dert etmenize gerek yok. Ancak sürekli olarak kasanın içinden çıkmayan kendi sorunlarıyla kendi boğuşup, kendi upgrade'lerini kendi yapan bir kullanıcıysanız bu kasa kabusunuz olabilir.

Hyundai 15" monitör, bir oyuncunun ihtiyaçlarını karşılayabilecek düzeyde bir ürün değil. Bize göre TNT2 gibi iyi bir kart için en azından 17" bir monitör tercih edilmeliydi.

Eğer multi-player oyunların ve Internet'in sizin için önemi büyükse, bu sisteme bir de modem eklemeniz gerekiyor. Çünkü sistemde her hangi bir modeme yer verilmemiş.

Kendinizi sıkı bir oyuncu olarak görüyorsanız, MCS Game size cazip gelebilir. Ancak tavsiyelerimiz yönünde bazı değişiklikler yapmalısınız.



MCS Game, genel olarak bir oyuncu için ideal. Ancak yakın zamanda bazı değişiklikler yapmak zorunda kalacağınız kesin.

BenchMark'lar

3D Mark (DIRECT3D PERFORMANSI)

16-bit renk:
3422 Marks
Game 1: 53.7fps
Game 2: 60.7fps

32-bit renk:
2806 Marks
Game 1: 45.9fps
Game 2: 47.7fps

Quake II (OPENGL PERFORMANSI)

Crusher Demo
16-bit renk:
800x600 – 35.9fps
1024x768 – 33.6fps

32-bit renk:
800x600 – 35.3fps
1024x768 – 29.0fps

Demo 1 Demo
16-bit renk:
800x600 – 70.6fps
1024x768 – 51.7fps

32-bit renk:
800x600 – 59.4fps
1024x768 – 36.7fps

Forsaken (DIRECT3D PERFORMANSI)

800x600 – 175.36fps
1024x768 – 105.73fps

Norton SI (GENEL SİSTEM PERFORMANSI)

191.0

Sistem Özellikleri

SİSTEM
İşlemci: Pentium II 400Mhz
RAM: 128MB PC-100 SDRAM
Cache: 512K

SÜRÜCÜLER
Hard disk: Maxtor 8.4GB EIDE
CD-ROM: Toshiba 40X

GENİŞLEME YUVALARI
Internal 3.5" yuva: 2 (ikisi dolu)
Internal 5.25" yuva: 3 (birisi dolu)
Bus slotları: 4 PCI (birisi dolu), 2 ISA (hepsi boş), 1 AGP (dolu)
RAM: 3 DIMM soketi (birisi dolu)

VIDEO
Ekran kartı: Giga-byte TNT2 AGP 32MB
Monitör: Hyundai 15"

SES
Ses kartı: Sound Blaster Live! (PCI)
Hoparlör: Opsiyonel

KLAVYE ve MOUSE
Klavye: Windows 98 uyumlu 107 tuşlu multimedya klavye
Mouse: Mitsumi 2 tuşlu

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: Oldukça hesaplı ve performanslı bir sistem; TNT2 Ekran kartı.

EKSİLER: Kasanın yapısı oldukça kullanışsız; 15" monitör oyuncular için yeterli değil.

SONUÇ: Bir iki ufak değişiklikle MCS Game'i bir oyun canavarı haline getirebilirsiniz. Ancak şu haliyle pek uzun ömürlü değil.

PC GAMER EDİTÖR'ÜN SEÇİMİ

CREATIVE LABS

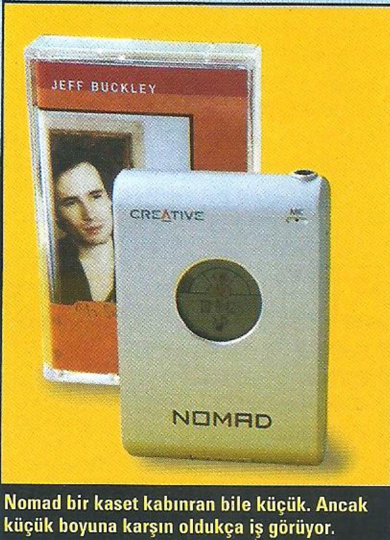
Nomad

ÜRETİCİ FİRMA: Creative Labs, www.creative.com **İTHALATÇI FİRMA:** Empa, (0212) 599 30 50; Genpa, (0212) 288 10 78; Multimedya, (0212) 212 98 50 **FİYATI:** 321$

Aylardır kaliteli ürünlerle bizi mest eden Creative, Nomad ile bizi tam kalbimizden vurdu.

Mayıs sayımızın Teknik Sorular ve Cevaplar bölümüne koyduğumuz bir resim oldukça ilgi çekti. Bu ortasında yuvarlak bir LCD ekran olan gümüş renginde bir cihazdı. Resmin altına sadece "Piyasada Nomad gibi ilginç ürünler varken okuyucularımızın aklı fikri hala 3D kartlarda." yazmıştık. Geçtiğimiz bir kaç ay içinde o kadar çok "Ne bu Nomad?" sorusu aldık ki sonunda dayanamayıp bir tane ele geçirdik ve sizler için inceledik. Açıkçası bugüne kadar yaptığımız en rahat ve keyifli incelemeydi.

Nomad en kısa haliyle açıklarsak bir "taşınabilir MP3 player". Yani kısa sürede walkman'lerin yerini alacak olan şahane teknolojinin son üyesi. Yani günlük müzik dozunuzu almanın en kolay ve en eğlenceli yolu. Yapısında Flash-RAM olan cihaz bu RAM üzerine kaydedilen MP3 formatındaki şarkıları daha sonra çalabilmenizi sağlıyor. Bu MP3'leri Internet'ten download edebileceğiniz gibi evdeki Music CD'lerinizide kolayca MP3'e çevirebilir ve bunları Nomad'a yükleyerek müziğinizi yanınızda taşıyabilirsiniz. Şimdi Nomad'ın özelliklerini onu hem walkman ve discman'lerle hem de daha önce Diamond'ın piyasaya sürdüğü MP3 player RIO ile karşılaştırarak açalım.



Nomad bir kaset kabınran bile küçük. Ancak küçük boyuna karşın oldukça iş görüyor.

Nomad'ın ilk göze çarpan özelliği inanılmaz küçük boyutu. Nomad'ın ölçüleri 1.7cmX5.8cm X8.5cm. Yani bir kaset kabından küçük ve hemen hemen iki kibrit kutusu kadar. Nomad'ın boyutlarını bir walkman ile karşılaştırmak anlamsız. Yan yana geldiklerinde bir troll ile cüce gibi kalıyorlar. RIO ile karşılaştırıldığında da Nomad açıkça daha ufak. Bunun anlamı onu dertsizce gömleğinizin ya da pantolonunuzun cebinde taşıyabileceğiniz.

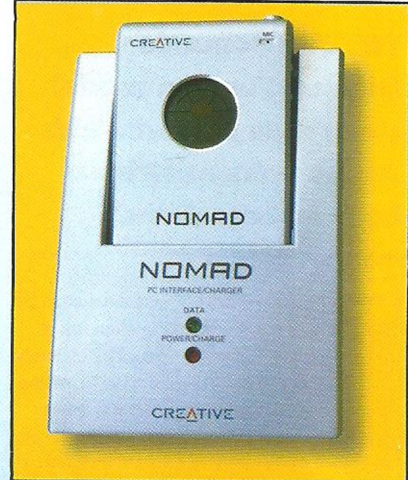
Nomad'ın diğer bir özelliği toplam 64MB RAM'e sahip olması. Yani 20 şarkıyı saklayabiliyor. Bu 64MB'ın 32MB'ı cihazın içinde. Diğer 32MB ise kolayca takılıp çıkarılabilen Smart Media ismindeki Flash-RAM'lerden. Cihaz ile birlikte birlikte bir tane Smart Media geliyor. Fakat fazladan Smart Media satın alarak yanınızda istediğiniz kadar müzik taşıyabilirsiniz. Smart Media posta pulundan biraz daha büyük olduğunda 3-4'tanesini cüzdanınıza sığdırabilirsiniz. Ancak Smart Media'lar cüzdanınızda saklamak istemeyeceğiniz kadar pahalı. Yani yanınıza 10 tane alıp komple bir müzik arşiviyle dolaşmak mümkün olsada oldukça pahalıya mal oluyor. Smart Media'ların güzel yanı dijital fotoğraf makineleri gibi benzer cihazlarda da kullanılabilmeleri.

Ses kalitesi olarak, Nomad bilgisayarınızda dinlediğiniz MP3'le aynı. Nomad'ın kulaklığını SB Live!'a takıp denediğimizde ses kalitesinin aynı olduğunu gördük. Yani ses kalitesi olarak walkman'den açıkça iyi ve discman'den biraz daha kötü. Ancak Nomad'ın diğer bir özelliği discman'lerdeki gibi atlamalara yol açmaması. Çünkü Nomad'ın içinde sarsıntı veya çarpmaya hassas bir mekanik aksam yok.

Nomad'ın tek yapabildiği MP3'leri çalmak da değil. Cihaz aynı zamanda bir FM radyo ve ses kaydedici. İşte bu noktada Nomad, RIO ile arasındaki farkı açıyor. Çünkü RIO'da bu yeteneklerin hiç biri yok. Nomad FM istasyonlarını otomatik olarak arayabiliyor. Ayrıca 10 istasyonu hafızaya kaydedebiliyorsunuz. Radyo kalitesi walkman'ler ile aynı.

Söz konusu olan ses kaydetme ise hiç bir şey Nomad ile yarışamaz. Nomad hafızası boş iken tam 4.5 saat'lik kayıt yapabiliyor. Yani çok uzun bir röportaj, görüşme veya konferansı komple kaydedebilirsiniz. Hatta Nomad ile derslerde not tutar daha sonra ses tanıma programları ile bunları yazıya dökebilirsiniz.

Onu harika yapan diğer bir özellik ise pil tüketimi. Nomad yanında gelen iki adet AAA şaj edilebilir pil kullanıyor. Bu piller cihazı yoğun kullansanız bile minumum üç gün dayanıyor. Üstelik şarj edilme süreleri sadece 1-2 saat. Bunun temel sebebi yine Nomad'ın içinde mekanik aksam bulunmaması. Çünkü walk-



Nomad'ın kaidesi seyesinde hem MP3 transyeri yapıyorsunuz hem de pilleri şarj ediyorsunuz.

man ve discman'lerde en çok pil tüketen cihazın motorudur.

Nomad'ın hem walkmen ve discman'e hem de RIO'ya açık fark attığı diğer bir nokta LCD ekranı. Bu ekranda şarkının ve sanatçının adı dahil istediğiniz her türlü bilgiyi bulabiliyorsunuz. Ne yazık ki RIO sadece discman'lerde olduğu gibi şarkı adeti ve uzunluğunu gösteriyordu.

Nomad sağlamlık ve hafiflik olarakda rakiplerin, bir daha geçiyor. Cihazın magnezyum alaşımlı kasa onu hem daha hafif, hem daha sağlam hemde daha şık yapıyor. diğer tüm cihazlarda ise sertleştirilmiş plastik kullanılıyor.

Bu harika cihazın kullanımı da çok kolay. Nomad'ı Docking Station adı verilen bir kaideye yerleştirerek hem pillerini şarj edebiliyorsunuz hemde MP3 yüklemelerinizi yapabiliyorsunuz.

Nomad'ın tek eksisi ucuz olmaması. 321$'a iyi bir müzik seti almak mümkün. Ama gününüzün önemli bir kısmını dışarıda geçiriyorsanız ve müzik dinlemeyi seviyorsanız hiç bir müzik seti onun kadar keyifli olmayacaktır. Kalitesi, özellikleri, tasarrufluluğu... her şeyi ile Nomad mükemmel hazırlanmış bir ürün.

PC GAMER SON KARAR

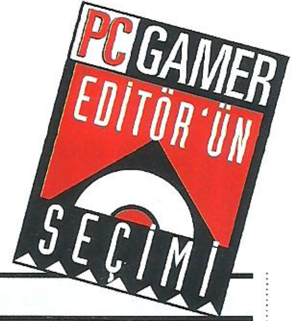
ARTILAR: 64MB RAM; aynı zamanda FM Radyo ve ses kayıt cihazı; benzer cihazlar içinde en ufak boyutlar; tasarruflu pil tüketimi; gelişmiş LCD ekran; kaliteli ses.

EKSİLER: Fiyatı yüksek.

SONUÇ: Nomad günlük müzik dozunuzu almanın en iyi yolu. Ancak fiyatı biraz canınızı sıkabilir.

DIAMOND MULTIMEDIA

Viper V770 Ultra



ÜRETİCİ FİRMA: Diamond Multimedia, *www.diamondmm.com* **İTHALATÇI FİRMA:** Karma, (0 212) 233 30 30; Multimedya, (0 212) 212 98 50 **FİYATI:** 269$

TNT2 en sonunda Diamond'un son model Viper'ında da yerini aldı. Acaba beklentilerimizi boşa çıkaracak mı?

TNT2'ler iki aydır bizi memnun eden bir hızla piyasayı dolduruyorlar. Ancak herkes Diamond'ın yeni TNT2 tabanlı Viper V770 Ultra'sının nasıl bir performans sergileyeceğini merak ediyor olmalı. Nihayet Viper V770 Ultra'yı elimize geçirdik ve artık sizi bu meraktan kurtarabiliriz. Bundan da ötesi piyasaya çıkacak olan tüm TNT2'lerin pek çoğunu incelediğimize göre nihayet hepinizin merak ettiği sorunun cevabını verebileceğiz: TNT2 mi yoksa Voodoo3 mü? Ancak sorunun cevabı için yazının sonunuda beklemelisiniz...

150 MHz olarak ayarlanmış saat hızı ile Diamond Viper V770 Ultra, TNT2'nin koyduğu hız limitlerine uyuyor. Ancak siz hız limitlerini tanımam derseniz Diamond'ın InControl Tools 99 arayüzüne yerleştirilen ve hem RAM hemde çip'in hızını 5'er MHz'lik artışlarla 175 MHz'e kadar çıkaran 3D Turbo Gauge'u kullanabilirsiniz. Viper V770 Ultra overclock konusunda gördüğümüz kartlar içinde en güvenlisi. Overclock ettikten sonra en sıkı oyunlarla test ettiğimiz kart bütün oyunlarda kilitlenme olmaksızın çalıştı.

InControl Tools 99'un diğer bir özelliği kart için sağladığı gelişmiş özellikleri her oyun için ayrı ayrı tanımlayabilmeniz. Üstelik bugüne kadar olmadığı kadar kolayca. Siz bir oyunu çalıştırdığınızda In Control Tools 99 bu oyunu farkedip Diamond 3D ayarlarına kaydediyor. Daha sonra siz Diamond 3D ayarlarına gittiğinizde yandaki pop-up menüden istediğiniz oyunu seçip o oyuna has ayarlar verebiliyorsunuz. Mesela kartın tüm teknolojik özelliklerini sömüren ve onu çok yoran Quake III'de kartı yavaşlatırken, bu özelliklerden yoksun olan Quake II'de kartı sonuna kadar overclock edebilir böylece 1600x1200'de hiç kesintisiz Quake II oynamanın keyfine varabilirsiniz.

BenchMark'lar

3D Mark (DIRECT3D PERFORMANSI)
16-bit renk:
3485 Marks
Game 1: 53.9fps
Game 2: 60.4fps
32-bit renk:
3106 Marks
Game 1: 45,2fps
Game 2: 49,4fps

Quake II (OPENGL PERFORMANSI)
Crusher Demo
16-bit renk:
800x600 – 33.7fps
1024x768 – 33.2fps
32-bit renk:
800x600 – 33.2fps
1024x768 – 32.0fps
Demo 1 Demo
16-bit renk:
800x600 – 67.8fps
1024x768 – 62.9fps
32-bit renk:
800x600 – 68.4fps
1024x768 – 52.8fps

Forsaken (DIRECT3D PERFORMANSI)
800x600 – 167,95fps
1024x768 – 129.84fps

5,5ns'lik erişim hızı olan 32MB RAM, Viper 770 Ultra'nın overclock yeteneğinin arkasındaki güç. Ancak hızlı RAM'lerin ve kaliteli kart üretiminin yeterli olmadığı kesin. Bir kartın güvenli olarak çalışabilmesi için sürücülerininde iyi olması gerekir. Viper V770 Ultra bu konuda eski Viper'lara oranla daha başarılı. Hatırlarsanız Viper V550 Internet Explorer ile uyuşmazlık çıkararak sistemi çökertiyordu. Bundan ders alan Diamond hem yetenekleri hem de güvenilirliği ile mükemmel bir sürücü yaratmış gözüküyor.


Bir ekran kartı için aslolan performansdır. Ama Viper V770 gibi şık ve zarif görünmesinde de mahsur yok.

Kısacası Viper V770 Ultra TNT2 işlemcisinin sunabileceği herşeye sahip. Peki onu Voodoo3 ile karşılaştırınca sonuç ne oluyor? Yani Voodoo3 mü TNT2 mi?

32MB RAM ve AGP 4X desteği sayesinde Viper 770 Ultra, orijinal TNT, Voodoo2 ve Voodoo3'ün desteklediği doku kaplamalarının üzerine çıkarak 2048x2048 piksel kaplama gerçekleştirebiliyor. TNT 512x512 büyüklüğünde doku kaplama yeteneğine sahipken, Voodoo2 ve Voodoo3 en fazla 256x256 boyutlarında kaplama gerçekleştirebiliyor. Şu ana kadar, bu fark çok önemli bir şekilde göze çarpmadı çünkü çoğu oyun 3dfx'in belirlediği maksimum değer olan 256x256 doku kaplama büyüklüğünün üzerine çıkmadı. Fakat bu durum çok hızlı bir şekilde değişiyor. Bu da ileride TNT2 tabanlı kartların daha şanslı olacaklarına işaret ediyor. TNT2 çiplerinin ilk TNT'lerle birlikte sahip oldukları bir diğer avantaj da 3dfx'de bulunmayan 32-bit renk render özelliği. Yakın zamanda piyasaya çıkacak olan *Quake III* gibi oyunlar 16-bit ile 24/32-bit renk arasında ne kadar büyük fark olduğunu mükemmel bir şekilde ortaya koyuyorlar.

3dfx'in şu an üstün olduğu tek özellik sağladığı yüksek hız. Bu noktada dikkatli okuyucularımızdan şu itirazı duymak isteriz: Geçen ay 3D Blaster TNT2 Ultra için piyasadaki en hızlı kart demiştiniz, bu ay Voodoo3 birden hızlanımı verdi! Bunu şöyle açıklayabiliriz. Voodoo3 3000'in işlemci hızı 166MHz, TNT2 Ultra'nın ise 150MHz. Yani teorik olarak Voodoo3 3000 daha hızlı. Ancak gerçekten hakkı verilerek üretilmiş TNT2 Ultra'lar overclock edilerek 175MHz hızına kolaylıkla çıkabiliyor. Burada adil bir karşılaştırma ancak her iki kartıda aynı hızda yani 166MHz hızında çalıştırdığınızda karşınıza çıkıyor.

Eğer her iki kartıda aynı hızda iken test ederseniz Voodoo3 3000 Quake II'de Viper V770 Ultra ise 3D Mark 99'da daha hızlı çıkıyor. Normalde bunun anlamı Voodoo3'ün OpenGL'de TNT2'nin ise Direct3D'de daha hızlı çalıştığı olurdu. Ancak bunun gerçek sebebi Voodoo3'ün Quake II gibi eski ve yeni teknolojilerden mahrum oyunlarda, TNT2'nin ise yeni ve her türlü teknolojik yeniliğe sahip olan oyunlarda daha hızlı olduğu. Yani önümüzdeki aylarda piyasaya çıkacak olan Quake III, Max Payne, HomeWorld gibi oyunlarda TNT2 daha hızlı. Ancak Quake II, Jedi Knight: Dark Forces II gibi oyunlarda Voodoo3 daha hızlı.

Artık tüm bunların ışığında "Voodoo3'mü TNT2 Ultra mı?" sorusunun cevabını verebiliriz... TNT2 Ultra!

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: Her oyuncunun ihtiyacı olan hızı verebiliyor; bugüne kadar gördüğümüz en iyi ayar seçenekleri; sorunsuz overclock.

EKSİLER: Fiyatı herkese uymayabilir.

SONUÇ: Diamond Viper V770 Ultra oyuncularının rüyalarını gerçeğe dönüştürüyor. Gidin ve kendinize bir tane alın.

DIAMOND MULTIMEDIA

Stealth III S540

PC GAMER EDİTÖR'ÜN SEÇİMİ

ÜRETİCİ FİRMA: Diamond Multimedia, *www.diamondmm.com* **İTHALATÇI FİRMA:** Karma, (0 212) 233 30 30; Multimedya, (0 212) 212 98 50 **FİYATI:** 137$

Diamond, S3'ün en son 3D çipini popüler Stealth serisinde kullanmayı sürdürüyor. Sonuç ise oldukça iyi.

Hangi aklı başında insan S3'ü unutabilir? Herhalde son 5 yıldır PC dünyasında yer alan hiç kimse. Ancak eğer bizim uzun zamandır S3 için düşündüklerimizden haberiniz yoksa, kısaca tekrarlayalım. S3, 3D modasını başlatan ilk şirket. Yıllarca tüm bilgisayar sistemlerinde S3 ürünlerini gördük. İşin üzücü olan kısmı ise, S3'ün küçük bir silikon parçası olmaktan öteye gidemeyen ve dünyanın ilk 3D yavaşlatıcısı ünvanını alan Virge çipsetinin tek sorumlusu olması. O günden beri S3, Virge ile kazandığı kötü ünü tersine çevirmek için elinden gelen her şeyi yapıyor.

S3, birkaç yıl bu başarısızlığının da etkisiyle özellikle oyunlarla birlikte gelişen mücadele ortamından uzak durmayı tercih etti. Ancak geçtiğimiz yıl cesur bir adım attı ve Savage 3D işlemcisiyle bir kez daha bu mücadelede şansını denemeye karar verdi. Kağıt üzerinde oldukça başarılı bir işlemci olan Savage 3D, hiç bir zaman en üst kapasitesine ulaşamadı. Bunda en önemli etken ise, ardı ardına gelen sürücü sorunlarıydı. Tüm bu sorunlar gidrilmeye çalışıldı ancak geçen zaman, Savage 3D'nin unutulmasına neden oldu.

Savage 4'ün piyasaya sürülmesi ise, S3 için önemli bir adım olarak dikkatleri çekmeyi başardı. İsim sizi şaşırtmasın. Savage 3D'den sonra iki kart daha çıkmadı. Yeni işlemcinin adının Savage 4 olmasının tek nedeni, S3'ün Savage 2 adının kullanılması durumunda karışıklık olacağını düşünmesi. Firma yetkilileri yeni işlemcilerine Savage 4 adını vererek bunun bir devam olmadığını ve tamamen farklı bir yaklaşımın ürünü olduğunu ispatlamak istiyorlar.


Fiyat performans dengesini çok iyi kuran Stealth oldukçu küçük ısı gidericisine rağmen ısınma sorunları yaşamıyor.

Ancak işlemcinin adı ne olursa olsun, bu işlemciyi kullanan Diamond Stealth III S540'ın performansı oldukça şaşırtıcı. Bu fiyata böyle bir performans alabileceğiniz ikinci bir kart daha olmadığını rahatlıkla söyleyebiliriz. Diamond Stealth III S540'ı diğer Savage 4 işlemcili kartlardan ayıran ise onun özelliklerinden çok bu ay size duyurduğumuz S3&Diamond birleşmesi. Daha doğrusu S3'ün Diamond'ı satın alması. Yani Stealth serisi bundan sonra S3 çiplerini kullanan tek kart olacak.

S3'ün 3D grafik teknolojisine en büyük katkısı olarak görülen ve kısaca S3TC olarak adlandırılan S3 Doku Sıkıştırma Teknolojisi, Savage 4'ün üstün performansına katkıda bulunan en önemli özellik. Diamond da Stealth III'de bu teknolojiyi en iyi şekilde kullanmış. Savage 4, TNT2 işlemcilerde olduğu gibi 2048X2048 pikselde doku kaplamayabilme özelliğine sahip. TNT2'de olmayan özelliği ise, doku sıkıştırmasını tamamen kendi gerçekleştirmesi ve grafik geliştiricilerini yüksek çözünürlükteki dokula kaplamalarında ne kadar ekstra sistem belleğine ihtiyaç duyulacağı gibi konular hakkında düşünmekten kurtarması. Geçtiğimiz yıl S3TC'den oldukça etkilenen Microsoft bu teknolojiyi Direct X API'sine eklemiş ve tüm çip geliştiricilerinin bu özelliği desteklemesini sağlamak için harekete geçmişti. Gerçekten de son Oyun Geliştiricileri Konferansında hemen her 3D çip üreticisinin yeni çıkaracakları işlemcilerinde hardware doku sıkıştırmasının değişik bir formuna yer verecekleri gün ışığına çıktı. Şu an için bu teknolojiyi sadece S3'ün kullanıyor olması, oyun üreticilerinin bu yönde bir çalışmaya girmemiş olmasına yol açsa da, önümüzdeki aylarda bu durum tersine dönecek gibi görünüyor. Bunun en önemli kanıtı, Epic'in Unreal Tournament'ının S3TC desteğine sahip olması. Bununla yetinmek istemeyen S3'ün şimdiki amacı ise, id Software'in Quake III Arena'da da bu teknolojiyi kullanmasını sağlayabilmek.

Oyunların ve yazılımların S3TC desteği olmasa da, bu Diamond Stealth III'ün bu fiyata alabileceğiniz en iyi kart olma özelliğini sürdürmesi için bir engel değil. Kart, düşük çözünürlüklerde en az Voodoo3 kadar hızlı. Hatta 32bit renk'te bile oldukça başarılı. Hayır yanlış okumadınız. Diamond Stealth III 32 bit render özelliğine sahip ve üzerinde 32MB RAM var. Bunların yanında en üst düzey ekran kartlarından bekleyebileceğimiz single pass multi texturing, hardware bump mapping, full scene anti aliasing özellikleri ve AGP 2X ve 4X desteğine de sahip. Bu liste uzayıp gider ama bizim tüm bu özellikleri saymak gibi bir niyetimiz yok. Zaten kartın fiyatı, görüntü kalitesi ve performansı herşeyi açıkça anlatmaya yetiyor.

BenchMark'lar

3D Mark (DIRECT3D PERFORMANSI)

16-bit renk:
2653 Marks
Game 1: 44.7fps
Game 2: 43.8fps

32-bit renk:
2053 Marks
Game 1: 37.8fps
Game 2: 42.5fps

Quake II (OPENGL PERFORMANSI)

Crusher Demo
16-bit renk:
800x600 – 40.5fps
1024x768 – 30.6fps

32-bit renk:
800x600 – 39.3fps
1024x768 – 27.7fps

Demo 1 Demo
16-bit renk:
800x600 – 56.3fps
1024x768 – 35.8fps

32-bit renk:
800x600 – 52.2ps
1024x768 – 32.4fps

Forsaken (DIRECT3D PERFORMANSI)

800x600 – 134.57fps
1024x768 – 85.58fps

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: Düşük çözünürlüklerde çok iyi performans; S3TC; hem 16 bit hem de 32 bit'te çok iyi görüntü kalitesi; sağlam özellikler.

EKSİLER: Yüksek çözünürlüklerde performans hızla düşüyor; S3TC henüz tüm oyun geliştiricileri tarafından desteklenmiyor.

SONUÇ: Fiyat performans açısından hiç bir kart, Diamond Stealth III S540'ın yanına yaklaşamıyor.

LEADTEK

Winfast 3D S320 II Ultra



ÜRETİCİ FİRMA: Leadtek, *www.leadtek.com.tw* **İTHALATÇI FİRMA:** Turcom Bilgisayar, (0 216) 330 57 83 **FİYATI:** 250$

Leadtek yeni girdiği piyasada kendini gösterebilmek için en hızlı kartı sunuyor.

Bu ayki dördüncü incelememiz yine bir 3D kart. Siz sıkıldınız mı bilmiyoruz ama biz her kafamızı çevirdiğimizde 3D kart yığınları görmekten bunaldık. Hard disklerimiz kart sürücüleriyle doldu. Gözlerimiz benchmark demoları dönerken onlara anlamasızca bakmaktan kan çanağına döndü. Bu ay 500'ün üzerinde benchmark uyguladık. Yapmayı en çok sevdiğimiz benchmark 3D Mark99 Max. Çünkü bu programa verdiğiniz "batch run" komutu bize bir saatlik bir kahve molası sunuyor. Ama ne yazık ki sonuçları yeterince güvenilir değil. Neyse fazla gevezelik etmeyelim. Ne diyorduk... Evet üzerimize yığılan 3D kart yığınlarından bunaldık. Ama içlerinden ara sıra diğerlerinden farklı, bizi heyecanlandıran kartlar da çıkmıyor değil. Bunlardan biride Winfast 3D S320 II Ultra.

Aslında Winfast 3D S320 II'ye ilk baktığımızda bizi hiç heyecanlandırmamıştı. Çünkü kutusundan, bundle yazılımlarına ve görünüşüne kadar geçen ay incelediğimiz 16MB'lık Winfast 3D S320 II ile aynıydı. Eğer üzerindeki parçaları tipine göre tanıyacak kadar bilgili değilseniz ikisini birbirinden ayırmanın tek yolu Ultra'nın kutusunun üzerindeki küçük bir çıkartma. Aklınızda bulunsun. Çünkü kartın bizim incelediğimiz dışında Ultra olmayan 32MB'lık bir versiyonu daha var ve piyasadaki kötü niyetli satıcılar Ultra yerine size düz versiyonu satabilir.

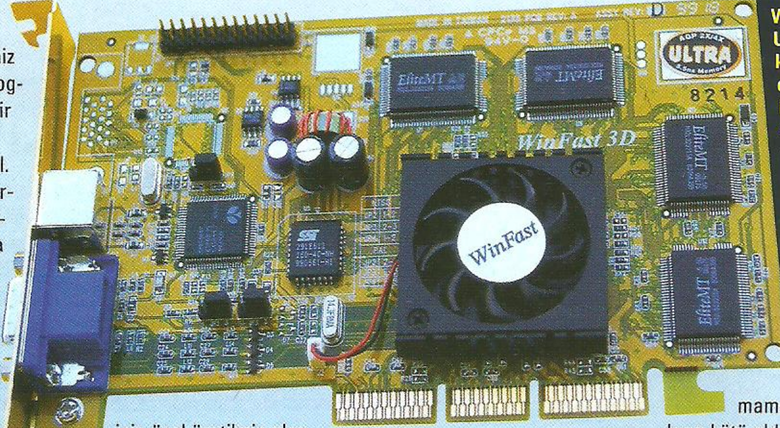
Peki Winfast 3D S320 II Ultra'yı bizim için ilginç kılan ne? Bunun tek bir sebebi var; RAM'leri. Eğer geçen sayımızdaki "TNT2 mi TNT2 Ultra mı?" yazısını okuduysanız RAM'lerin TNT2 Ultra'larda farkı yaratan temel sebep olduğunu hatırlarsınız. Bugüne dek başarılı olan tüm kartlarda 5ns ve 5.5ns'lik SDRAM'ler kulanılmıştı. Mesela Viper V770 Ultra 5.5ns, Creative 3D Blaster ise 5ns idi. Winfast 3D S320 II Ultra ise 5.5ns'lik RAM'lere sahip. Ancak bunlar diğer tüm üreticilerin kullandığı SDRAM'lerden değil, ekran kartları için özel üretilmiş olan SGRAM'lerden. SGRAM'lerin performansları SDRAM'lere oranla daha yüksek. Gerçi Gigabyte'da GA-660 modelinde SGRAM kullanıyor. Ancak GA-660'ın 7ns'lik RAM'leri karşısında Winfast 3D S320 II Ultra'nın 5.5ns'lik RAM'leri ezici bir üstünlüğe sahip.

Peki bu SGRAM'ler onun performansını ne kadar yükseğe çekiyor? Oldukça. Winfast 3D S320 II Ultra yaptığımız tüm testlerde bunu fazlasıyla kanıtladı. Quake II 640x480'de Savage4 çipsetli kartların yakaladığı performansı aşamadı ama neredeyse diğer tüm testlerde bir numara olmayı bildi. Özellikle 1600x1200'de 2537 3DMark alarak en yakın rakibi olan Creative TNT2 3D Blaster'a 387puan fark attı. Kısacası söz konusu olan kare oranı olunca Winfast 3D S320 II Ultra en hızlı kart.

Winfast 3D S320 II Ultra sürücüleri içindeki Speedrunner ismindeki küçük bir araç kartı kolayca overclock etmenizi sağlıyor. Kartı ilk sürücüleri ile test ettiğimizde overclock oldukça iyi iş yapıyordu ancak performansı bu denli iyi değildi. Daha sonra sürücü update'ini yaptığımız kart performans olarak oldukça hızlandı. Ancak bu sefer de overclock sorun çıkarmaya başladı. QuakeII'yi çalıştırmak mümkün olmazken 3D Mark bir iki testten fazlasına dayanamadı; sistem kilitlendi.

Ancak Winfast 3D S320 II Ultra'yı kullanırken overclock'a ihtiyaç duymuyorsunuz. Çünkü Winfast 3D S320 II Ultra diğer kartların overclock ile çıktığı hıza buna gerek duymadan SGRAM'lerinden aldığı kuvvet ile çıkıyor. Kartta bizim bulduğumuz en önemli eksik kartın yanında gelen yazılımlar içinde oyuncuları ilgilendiren birşey olmaması. Bu yazılımların kötü olduğunu söylemiyoruz. Cyberlink Power DVD oldukça iyi bir DVD çözümü, Asymetrix'in program paketide HTML tasarımı ile amatörce uğraşanlar için bir nimet. Ama tüm bunların yerine kaliteli iki oyun görmeyi tercih ederdik. Piyasadaki en hızlı kartın DVDseverler tarafından değil sıkı oyuncular tarafından alınacağı kesin.

Sonuç olarak Winfast 3D S320 II Ultra hem performans hemde fiyat olarak tavsiye edilmeyi hak ediyor. Ancak alırsanız sürücü update'lerini dikkatle takip edin. Herhalde bir sonraki update ile overclock konusundaki sorunda çözülecektir.



Winfast S320 II Ultra'nın sağ üst kısmında Ultra olduğuna dair bir ibare görüyoruz. Bizce bu yanlış. Doğrusu en hızlı TNT2 Ultra olmalıydı.

BenchMark'lar

3D Mark (DIRECT3D PERFORMANSI)

16-bit renk:
3513Marks
Game 1: 55.8fps
Game 2: 61.2fps

32-bit renk:
3220 Marks
Game 1: 50.7fps
Game 2: 56.6fps

Quake II (OPENGL PERFORMANSI)

Crusher Demo

16-bit renk:
800x600 – 40.5fps
1024x768 – 39.9fps

32-bit renk:
800x600 – 37.3fps
1024x768 – 25.9fps

Demo 1 Demo

16-bit renk:
800x600 – 72.0fps
1024x768 – 63.5fps

32-bit renk:
800x600 – 71.8fps
1024x768 – 54.8fps

Forsaken (DIRECT3D PERFORMANSI)

800x600 – 164.39fps
1024x768 – 131.62fps

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: En hızlı TNT2 Ultra; 5.5ns'lik 32MB SGRAM.

EKSİLER: Yanında gelen yazılımlar da oyuncular pek düşünülmemiş; sürücüler zayıf.

SONUÇ: Evet Leadtek bir Diamond veya Hercules değil. Ama sakın onu sıradan Tayvan markalarıyla karıştırmayın. Zaten Winfast S320 II Ultra da bunu fazlasıyla kanıtlıyor.

ASUS

V3800 Deluxe

ÜRETİCİ FİRMA: ASUS, *www.asus.com* **İTHALATÇI FİRMA:** Çizgi Elektronik, (0 212) 273 14 91 **FİYATI:** 310$

Mayıs ayında, V3800 incelediğimiz ilk TNT2 kart olma şerefine erişmişti. Ancak o yazımızı okuyanlar V3800'ün bizi hayal kırıklığına uğratarak nVidia cephesine büyük bir eksi yazmaktan öteye gidemediğini hatırlarlar. Bu geçen süre içinde Asus V3800'ün bolca modeli çıktı (hesabını bizde yapamıyoruz). Ancak biz üç ay önceki kötü izlenimimizi silebilir umuduyla bunların en iyisini seçtik.

V3800 Deluxe standart bir TNT2 Ultra. 5.5ns'lik 32MB RAM'i ve 150MHz'lik çekirdek hızıyla bir TNT2 Ultra'nın vermesi gerekeni veriyor. Ayrıca Asus Tweak isimli bir programcık ile dilediğinizce overclock edilebiliyor. Overclock yeteneği olarak Viper V770 kadar başarılı olmasada Winfast S320 II Ultra gibi bir anda çakılmıyor. Kart üzerinde TV-Out, TV-in ve 3D Stereo gözlük girişi bulunuyor. Üç ay önceki incelememizde Asus'un 3D Stereo gözlüğünü yere göğe sığdıramadığımızı hatırlarsınız. Ancak geçen ay Elsa Revelator'ı inceledikten sonra Asus'un gözlüğü bize oldukça yavan geldi. Bunun en önemli sebebi ayarlarının oyun sırasında yapılamaması ve bu işin oldukça eziyet verici olması.

V3800 Deluxe'de bizi en çok şaşırtan Asus'un ilk defa iki oyunu bundle olarak vermesi. Her ne kadar Xtereme G2 çok kötü bir oyun olsada diğer oyun Turok2, FPS hayranlarını mest edecek bir oyun.

Yıllarca anakart piyasasında çok başarılı olduktan sonra ekran kartı piyasasına giren Asus sektörden pek çok eleştiri almıştı. Buna Asus kartların bolca çıkardığı sürücü ve kart sorunları eklenince firma oldukça prestij kaybetmişti. Buna karşın kartlarının oldukça hesaplı olması çok iyi satış rakamları yakalamasını sağlamıştı. Şimdi Asus V3800 Deluxe ile bunun tam tersi bir yol izliyor. Piyasaya mümkün olan tüm özelliklere sahip olan en pahalı ekran kartını sunuyor. Böylece Asus kendini ekran kartı üreticileri arasında kabul ettirmek için önemli bir adım atıyor. Ancak Asus'un kalite olarak zirveye çıkabilmesi için daha oldukça uzun bir yolu var. Diğer yandan Asus bu yolda fiyat avantajından da ödün veriyor. Asus'un çabası Diamond, 3dfx gibi isimlerin arasına girebilmek. Ve bu geçiş onlar için çok kolay olmayacak.

V3800 Deluxe en kalabalık görünüme sahip TNT2. Kartın sağ üst kısmındaki devreler 3D gözlüğe ait.

BenchMark'lar

3D Mark (DIRECT3D PERFORMANSI)
16-bit renk: 3443 Marks
32-bit renk: 3425 Marks

Quake II (OPENGL PERFORMANSI)
Demo 1 Demo
16-bit renk:
800x600 – 65.3fps
1024x768 – 55.1fps
32-bit renk:
800x600 – 33.2fps
1024x768 – 33.0fps

Forsaken (DIRECT3D PERFORMANSI)
800x600 – 157.52fps
1024x768 – 1114.27fps

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: TNT2'nin Ultra gücü; bir kartta bulabileceğiniz tüm opsiyonel özellikler; kartla birlikte bundle olarak iki oyun geliyor.

EKSİLER: 3D Stereo gözlük yeterince keliteli değil; yüksek fiyat.

SONUÇ: V3800 ile prestij yapmayı hedefleyen ASUS size isteyebileceğiniz herşeyi sunuyor. Ama sundukalarının hiçbiri en iyisi değil.

GIGABYTE

GA-660

ÜRETİCİ FİRMA: Gigabyte, *www.gigabyte.com* **İTHALATÇI FİRMA:** Empa, (0 212) 599 30 50 **FİYATI:** 198$

Bu ay anakart'ın yanı sıra ekran kartı piyasasının peşinde olan ikinci üreticimiz Gigabyte. V3800 Deluxe'ün aksine GA-660 bir kartta arayabileceğiniz tüm opsiyonel özelliklerden yoksun. Sadece TV-Out veya bundle oyun gibi özellikler değil VIP-A ve VIP-B konnektörleri bile yerleştirilmemiş. Üstelik kart bugüne dek gördüğümüz kartlar içinde en yavaş RAM'e sahip olan. Gigabyte'ın RAM'leri sadece 7ns erişim hızına sahip. Yani Ultra olmadığı halde GA-660'ın üzerine kullanıcıyı kandıracak şekilde TNT2 Ultra ibaresi konmuş. Kartın sürücüleri nVidia'nın generic sürücülerinin aynısı. Sadece arayüzlerde geri plana Gigabyte yazısı eklenmiş. Kısacası GA-660 aslında Ultra olmayan, en ufak parçasına kadar kırpılmış hiçbir özelliği olmayan kalitesiz bir kart. Kesinlikle uzak durun.

Şimdi GA-660'a farklı bir gözle bakalım. Kartta kullanılan RAM'ler daha yavaş olan SDRAM'lerden değil oldukça pahalı olan, daha hızlı SGRAM. SGRAM'e sahip olduğunu gördüğümüz diğer kart Winfast S320 II Ultra'da bunu yeterince açıkladık. Bu sayede GA-660, SDRAM'e sahip Diamond Viper V770 Ultra'yı bile geçebiliyor. Kartın üzerine konulan fan sayesinde kolaylıkla overclock edilebilen kartta ısınma sorunun önüne geçilmek için masraftan kaçınılmayıp kartın altına birde heat-sink eklenmiş. Üstelik tüm bunları neredeyse normal bir TNT2 fiyatına sunan GA-660 şu an için en piyasadaki en mantıklı seçenek olarak gözüküyor. Gidin ve onu alın.

Aklınız mı karıştı? Bizimde. Açıkçası GA-660'u en ufak ayrıntısına kadar inceledik ama Gigabyte'ın ne yaptığını anlayamadık. Bir yandan diğer kartlarda göremediğimiz SGRAM ve fazladan ısı giderici kullanan Gigabyte diğer yandan kartın mimarisine ve sürücülerine yatırım yapmaktan kaçınmış. Tek bildiğimiz şu; eğer aradığınız gerçekten kaliteli, özellikli ve sorunsuz bir kart ise bu kesinlikle GA-660 değil. Ancak istediğiniz kısıtlı bütçenize en yüksek performansı verecek ve hatta size 70-80$ daha pahalı kartlardan daha fazla kare oranı sunacak bir kartsa işte onu buldunuz.

Gigabyte her şeyiyle farklı. Buna kartın rengide dahil.

BenchMark'lar

3D Mark (DIRECT3D PERFORMANSI)
16-bit renk: 3246 Marks
32-bit renk: 3278 Marks

Quake II (OPENGL PERFORMANSI)
Demo 1 Demo
16-bit renk:
800x600 – 68.0fps
1024x768 – 56.8fps
32-bit renk:
800x600 – 63.6fps
1024x768 – 45.6fps

Forsaken (DIRECT3D PERFORMANSI)
800x600 – 148.25fps
1024x768 – 113.28fps

PC GAMER SON KARAR

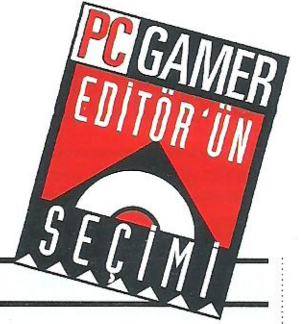
ARTILAR: Fazladan ısı giderici; kullanılan SGRAM performansı etkiliyor; en ucuz TNT2 Ultra.

EKSİLER: Kalitesiz üretim; generic sürücüler; overclock edilemiyor; 7ns'lik RAM.

SONUÇ: Gigabyte, GA-660 ile oldukça farklı bir yol izleyerek yüksek performans ile en uygun fiyatı birleştirmiş. Ama bunu sağlıklı bir yoldan yaptığı tartışılır.

GRAVIS

XTerminator



ÜRETİCİ FİRMA: Gravis, *www.gravis.com* **İTHALATÇI FİRMA:** Sardes, (0 232) 462 69 73 **FİYATI:** 91$

Dünyanın önde gelen kontrol cihazı üreticilerinden biri olan Gravis'in en iyi gamepad modeli Xterminator oldukça geç de olsa sayfalarımızı şereflendirdi.

Gravis yıllar önce ürettiği bir ürünle Gamepad'leri icad etmişti. Bu ürünün ismi ise "Gamepad" idi. Yani 4 tuşlu bir joystick'in çalışma prensibiyle aynı işi yapan, analog bir cihaz olan Gamepad aslında görünüş olarak oyun konsolunun şekline benziyordu. Cihazın yön pad'i ile renkli tuşları spor oyunları ile arcade stili oyunlar için mükemmel kontrol sağlıyordu.

Diğer kontrol cihazlarını üreten imalatçılar Gravis'in ürünlerine yetişmek için çabaladıkça, Gravis PC Gamepad olayını gittikçe geliştirerek yeni ürünler piyasaya sürdü. Tek bir PC'ye birden fazla 8 tuşlu gamepad bağlanmasına izin veren Gravis GrIP adlı sistem bir oyun konsolunda bulabileceğiniz multiplayer imkanlarını PC üzerinde kullanmanıza izin veriyordu. Daha sonra Sony Playstation'ın kontrol cihazının şekline benzer bir ürün olan Gamepad Pro, PC oyuncularının kullanımına sunuldu ve programlanabilirlik ile GrIP uyumluluğu bu ürüne eklendi.

Gravis, en son gamepad'i olan Xterminator ile ise büyük bir sıçrama gerçekleştirerek bütün bu kontrol cihazlarının ötesinde bir ürün yarattı. Neredeyse bir devrim niteliğinde olan Xterminator kutusunun üzerindeki "Gezegendeki en güçlü oyun kontrol cihazı" sloganı ile duyurulmuştu. Eğer çok yönlülüğü güç olarak tanımlarsak, bu iddianın boş yere olmadığı açık. Xterminator aklınıza gelebilecek hemen hemen her çeşit kontrolü bünyesinde birleştiriyor. Analog bir yön pad, 8 yönlü dijital pad, bir adet throttle, 8 yönlü "hat switch", iki adet "flipper" adı verilen ve game pad'in tutulduğu kollarda yer alan düğmeler ve 10 adet programlanabilir düğmeden oluşan bir ürün.

Düğmelerden altı tanesi sağ baş parmağınızın altına gelecek şekilde yerleştirilmiş. Aslında her gamepad'de gördüğümüz bu düğmeler Xterminator'da özellikle rahat ve kullanışlı. Üstelik cihaz üzerinde oldukça az yer kaplıyorlar. İşaret parmaklarınıza denk gelen flipperlar ise çok kolay basılabilir değiller. Ancak boyutlarının büyük olması onları ıskalamanızı imkansız kılıyor. Cihazın sol tarafındaki iki ayrı yön pad'i oldukça iyi yerleştirilmiş. İkisine de yetişmekde zorlanmıyorsunuz. Üst tarafa yerleştirilmiş olan analog yön pad'i kullanış olarak dijital'den daha kolay. Bu yüzden çoğunlukla analog olan yön pad2ini kullanmayı tercih edeceksiniz.



Gravis'in böceksi yapısı oldukçu karizmatik. Üstelik ele harika oturan cihaz her şeyiyle sıkı oyunculrın ihtiyacını karşılayacak şekilde tasarlanmış.

Xterminator korkutucu bir görünüşe sahip olsada, kavranması çok rahat ve komforlu. Microsoft'un Sidewinder'ında olduğu gibi çocuklar için değil, yetişkin bir insanın el ölçülerine göre yapılmış olan gamepad elinize kolayca oturuyor. Yine Sidewinder'da gördüğümüze benzer bir biçimde Xterminator'da her bir tuşu programlamanızı sağlayan bir yazılımla birlikte geliyor.

Bir çok yönden Xterminator'un "Keyset Manager" adındaki programlama yazılımı Microsoft'un "Game Device Profiler" ından daha iyi. Ek olarak, bir tuşa görev atarken,örneğin bir 3D shooter oynarken silahlarınız arasında geçiş yapmak ya da uçuş simülasyonunda radar modlarını değiştirmek gibi her basışınızda bir dizi komutu işletecek şekilde kurabiliyorsunuz. Bunun dışında her hangi bir tuşu Key Manager'da ilgili kutuyu onaylayarak auto-fire olarak ayarlayabiliyorsunuz. Hatta daha ileri gidip bastığınız ve serbest bıraktığınızda farklı komutlar işleten bir tuş programlaması gerçekleştirmek de mümkün. Xterminator'ün üzerinde yer alan ve "special-function key" mantığında çalışan bir "hot-set" düğmesi yardımı ile başka bir "key set" i aynı tuş takımı için düzenlenebiliyor.

Keyset Manager'ının tek dezavantajı arkadaş canlısı olmaması. Hangi klavye komutunun hangi tuşla ilişkilendirildiğine göz atmanın herhangi bir yolu yok. Bunun yerine Win95'den alışık olduğumuz bir yardım yöntemi olan, imleci tuşun üzerine götürdüğünüzde o tuşun hangi komut için programlandığını yazan bir kutu imlecin üzerinde beliriveriyor. Aynı zamanda basitçe pad üzerinde bir tuşa basarak o tuşu programlamaya yardımcı olan bir diyalog kutusunu ekrana getiremiyorsunuz; bunu yapmak için ekranda o tuşu temsil eden düğmeyi bulup üzerine ikikere tıklamanız gerekiyor. Aslında bunu yapmak o kadar zor değil. Fakat çoğu kontrol cihazının bunu daha basit bir biçimde yapmanızı sağlayan yazılımlarının olduğunu düşünürsek Xterminator bu konuda diğerlerinden biraz geride kalıyor.

Diğer bir problem ise Win95 yardım dosyası formunda gelen bir yığın "Online Manual". Bunun kadar karmaşık bir kontrol cihazını bu Online Manual yığını vasıtası ile programlamaya çalıştığımızı düşündükçe insana fenalık geliyor.

Gerçek uçuş simülasyonu ve yarış fanatiklerinin bu yön pad'i gerçek bir joystick'in yerine koyamayacakları kesin. Ama her şeyi yapabilme iddiasında olan bir kontrol cihazı için Xterminator bir çok şeyi gayet iyi bir biçimde gerçekleştirebiliyor. O gerçekten çekici, kullanımı konforlu, ihtiyaçlara cevap veren ve çok yönlü bir cihaz.

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: Kaliteli; şık görünüşlü ve ele çok rahat oturuyor; aynı anda farklı tuş düzenlerini kullanabilme imkanı; hat switch.

EKSİLER: Tuşları programlamak karmaşık ve uzun sürüyor.

SONUÇ: Oldukça iyi bir ürün olan Xterminator, hem arcade hem de simulasyon severlere hitap ediyor. Bulabileceğiniz en kaliteli gamepad.

JAZZ SPEAKERS

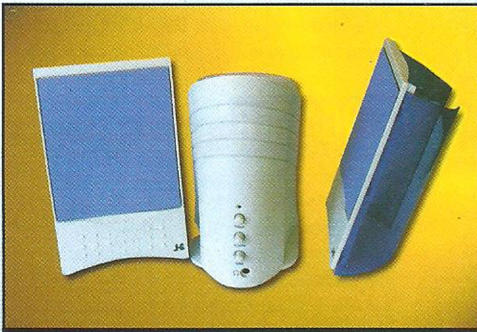
Monaco Flat Panel

PC GAMER EDİTÖR'ÜN SEÇİMİ

ÜRETİCİ FİRMA: Jazz Speakers, *www.jazzspeakers.com* **İTHALATÇI FİRMA:** Multimedya (0212)212 98 50 **FİYATI:** 45$

Multimedya hoparlörleri konusunda uzman olan Jazz Speakers'ın son ürünü olan Monaco ile masaüstlerinizi boşaltıyor.

Monaco'da ilk dikkatimizi çeken, yan hoparlörlerinin "kağıt hoparlör" olarak da anılan flat-panel hoparlörler olmasıydı. Gerçekten de sadece 13mm kalınlığındaki bu hoparlörler, uzun süredir kendi kendimize sorduğumuz "Niye kimse güzel yurdumuza flat-panel hoparlör getirmiyor?" sorusunun cevabı oldu.



Monaco Flat Panel, özellikle ince yan hoparlörleri ile dikkati çekiyor.

Bu hoparlörleri isterseniz bir duvara asabilir, isterseniz beraberinde gelen mavi ayakları yardımıyla masanızın üzerine yerleştirebilirsiniz. Ancak ayaklarını kullandığınızda pek bir yer kazancı sağlamıyor. Bu yüzden bizim tavsiyemiz onları asmanız.

Flat-panel hoparlörlerde sesin kaynağı düz karton benzeri bir yüzey. Bunun altında normal hoparlörlerin çekirdeğine benzer bir parça var. Monaco'nun subwoofer'ı da, oldukça şık bir görünüme sahip. Subwoofer fazla büyük değil ve hoparlörünün ses çıkışı yukarı bakıyor. Bu sayede masaüstüne yerleştirdiğinizde bugüne kadar gördüğümüz tüm hoparlörlerden daha az rahatsız ediyor. Ancak yine de subwoofer'lar masa altına yerleşmeli şeklindeki görüşümüzü değiştiremedi. Bu yüzden ürünün tek eksisi, kontrollerin subwoofer üzerinde yer alması oldu.

Ses kalitesi olarak Monaco oldukça başarılı. Normal hoparlörlerden çok daha az patlama veya cızırtı oluyor. Tabii bu klasik sistemden pek farklı olmayan subwoofer için geçerli değil. Ses gücü olarak da subwoofer yan hoparlörlerin önüne geçiyor. Yan hoparlörlerin her biri 3.6Watt'lık ses çıkışına sahip. Subwoofer'ın ses çıkışı ise 12Watt. Yani tüm sistemin ses çıkış gücü toplam 19.2Watt'ı buluyor. Bu oran biraz düşük. Ancak bilgisayarınız bulunduğu mekan 20 metrekare'nin altında ise sizin için yeterli olacaktır.

Monaco Flat Panel hoparlör sistemi görüntüsü, ses kalitesi ve masaüstündeki alandan sağladığı kazançla bizi tatmin etti. Bunların üzerine piyasaya çıkan pek çok yeni ürün tipinin tersine oldukça hesaplı bir fiyatla satıldığını görünce onu Editörün Seçimi ile ödüllendirmekde tereddüt etmedik. Yeni bir hoparlör almak isteyenler değerlendirmeli.

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: Gördüğümüz ilk kağıt hoparlör; oldukça az yer kaplıyor.

EKSİLER: Kontroller subwoofer'ın üzerinde yer alıyor.

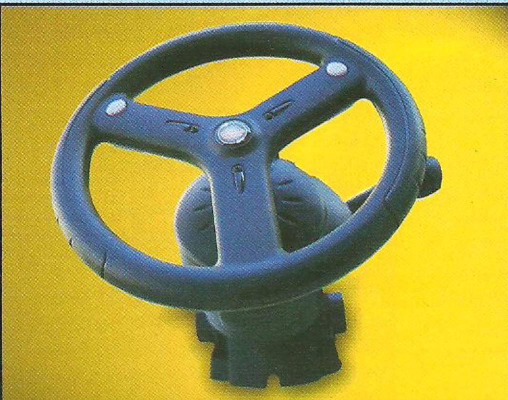
SONUÇ: Piyasada bulabileceğiniz en iyi hoparlör sistemlerinden birisi. Eğer Monaco Flat Panel'i alırsanız CD dinlemek için güçlü bir müzik setine ihtiyacınız kalmayacak.

MUSTEK

Steering Wheel

ÜRETİCİ FİRMA: Mustek, *www.mustek.com* **İTHALATÇI FİRMA:** Multimedya (0212)212 98 50 **FİYATI:** 46$

Otomobil yarışı türünde oyunlara meraklı olanlar bilirler, klavye ya da analog bir joystick yardımı ile Monaco Grand Prix Racing Simulation 2 ya da F1 Racing Simulation gibi bir oyunu oynamaya çalışmak müziksiz dans etmeye benzer. Her nekadar oynuyormuş gibi yapsanız da hiçbir zaman kendinizi tam olarak atmosferin içinde hissedemezsiniz. Bu ay incelediğimiz ürün herkesin adını ürettiği tarayıcılardan tanıdığı Mustek markasının Steering Wheel'i.



Mustek Steering Wheel tasarım ve görünüş olarak bugüne dek incelediğimiz tüm direksiyonlardan farklı.

Mustek Steering Wheel, ikisi direksiyonun önünde, ikisi de arkasında olmak üzere toplam olarak dört düğme, iki pedal, bir vites kolu ve doğal olarak bir direksiyondan oluşuyor. Ürünün bilgisayara kurulumu çok basit. Herhangi bir disket ya da CD ile gelmeyen Mustek Steering Wheel'i bilgisayara denetim masasındaki "game controllers" bölümünden 2 axis 4 tuşlu joystick olarak tanıtabildiğiniz gibi "add/custom" seçeneğini kullanarak kendi kendinize bir "controller" yaratarak da cihazı sisteme tanıtabiliyorsunuz. Pedallardan gelen kabloyu direksiyona, direksiyonun kablosunu da joystick girişine bağladıktan sonra her şey hazır duruma gelmiş oluyor.

İki pedalın birbirine çok yakın olması bir eksi puan. Ancak ayağınızın altında sağlam bir şekilde yerinde duran pedalların hassasiyeti bunu eksikliği dengeliyor. Direksiyon çok fazla dönmüyor, fakat sertliği ve kendi kendine geri toplaması son derece iyi. Mustek Steering Wheel'i hemen altındaki vantuzları masanıza ya da cam bir yüzeye yapıştırarak yerine sabitleyebiliyorsunuz. Bunu yapmanız zaten şart, aksi takdirde rahat bir şekilde kontrol etmek mümkün değil. Fakat bunu yapmak sizi biraz zorlayacak çünkü kullancağınız yüzeye yapıştırmak biraz vakit alıyor. Piyasadaki diğer direksiyon setlerinin (force feedback özelliği olsa da) o kadar parayı hak etmediklerini düşünüyorsanız ve daha uygun bir çözüme ulaşamadıysanız bu ürünü denemeniyin..

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: Boyutları gerçek bir F1 yarış otomobilinin ki kadar, geri toplaması iyi, fiyatı çok hesaplı.

EKSİLER: Vantuzlar kolay yapışmıyor.

SONUÇ: Çok fazla para vermeden zevkli bir yarış keyfi yaşamak isteyenler için ideal bir ürün. Fakat ben oyundaki en ince ayrıntıya kadar herşeyi hissetmek istiyorum diyorsanız kendinize bir force feedback direksiyon almanız gerekli.

SONY

5X DVD-ROM

ÜRETİCİ FİRMA: Sony, www.sony-cp.com **İTHALATÇI FİRMA:** : Deniz Bilgisayar (0 212) 213 34 00 **FİYATI:** 289$

Eğer bilgisayarınızı tam anlamıyla bir multimedya canavarı haline getirmek istiyorsanız, almanız gereken en önemli bileşenlerden birisi DVD-ROM. Hem DVD filmlerin kalitesini evinize taşımak, hem de DVD oyunlarının zevkini yaşayabilmek için bir DVD-ROM almak her kullanıcıya çekici gelecektir. Günümüzde bir çok marka ve hızda DVD-ROM bulabilmek mümkün. Sony'nin DDU220E modeli de bu ürünlerden birisi.



Sony DDU220E, 5X DVD okuma hızının hakkını verebilen bir ürün.

DDU220E'nin görünümü oldukça sade. Üzerinde dikkat çekici hiç bir öğeye yer verilmemiş. Sadece CD yuvasını açıp kapamaya yarayan bir tuş, bir kulaklık girişi ve ses ayarı mevcut.

Sürücünün DVD okuma hızı 5X, CD okuma hızı ise 32X. Yaptığımız testlerde DVD okuma hızı açısından hiç bir sorunla karşılaşmadık ancak CD okuma hızının 32'ye kadar çıkabildiğini söyleyebilmek zor.

Sony DDU220E'nin CD'yi ya da DVD'yi algılama süresi oldukça kısa. Ayrıca daha önce incelediğimiz bir çok DVD-ROM'un ortak sorunu olan düşük erişim hızı, bu ürün için söz konusu değil.

Eğer Sony DVD-ROM'u almak isterseniz, beraberinde Hollywood+ MPEG-2 kartına da sahip olabilirsiniz. Tabi bu, ürünün fiyatına da yansıyor. MPEG-2 kartının ürünle birlikte kullanıcıya sunulması, yaklaşık 100$ fazla masrafı gözden çıkarmanız anlamına geliyor.

Hollywood+ MPEG-2 kartı, piyasada bulunabilecek en kaliteli MPEG-2 kartlarından birisi. DVD filmlerde oldukça canlı ve parlak renkler sunmayı başarabilen kartın desteklediği maksimum çözünürlük oranı 1600x1200. Kartla birlikte gelen DVD Station isimli yazılım, kullanıcıların DVD filmleri seyredebilmeleri için hazırlanmış ve oldukça güzel bir ara yüze sahip. Bu yazılım sayesinde DVD filmlerin sunduğu her türlü özelliği sonuna kadar kullanabilmek mümkün.

BenchMark'lar

DVD Tach 98

Maksimum Hız	: 6821 kps
Minumum Hız	: 2837kps
Ortalama Hız	: 5067kps
Rastgele Erişim süresi	: 90ms min 141ms max

Sony DDU220E alan kullanıcılar için, güzel bir macera oyunu olan Atlantis: The Lost Tales'e de pakette yer verilmiş. Ayrıca MPEG-2 kartının bağlantıları için gerekli tüm kablolar kullanıcıya sunuluyor.

Son zamanlarda piyasaya 6X DVD-ROM'ların sürülmüş olması, Sony DDU220E'nin rakiplerinin bir adım gerisinde kalmasına neden oluyor. Fiyatı da diğer DVD-ROM'l ardan pahalı olan ürün, DVD-ROM almak isteyen kullanıcılar için sıradan bir alternatif.

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: 5X'in hakkını verebiliyor; Hollywood+ MPEG-2 kartıyla birlikte geliyor; Zengin yazılım desteğine sahip.

EKSİLER: Fiyatı oldukça pahalı; Okuma hızı 32'yi yakalayamıyor.

SONUÇ: Piyasada 6X ve çok daha ucuz DVD-ROM'lar varken, Sony DDU220E'nin fazla bir şansı olduğunu söylemek zor.

ASUS

50X CD-ROM

ÜRETİCİ FİRMA: Asus, www.asus.com.tw **İTHALATÇI FİRMA:** : Çizgi Elektronik (0 212) 273 14 91 **FİYATI:** 70$

Bilgisayar dünyasındaki baş döndürücü gelişmeler, hemen her konuda kendini hissettirmeye devam ediyor. Neredeyse her ay daha hızlı bir işlemci ya da daha büyük bir hard diskle karşılaşmanın olağan bir durum haline geldiği günümüzde, CD-ROM'ların hızlarında görülen artışın da hiç birimizi şaşırtmaması gerek. Çok değil 3 yıl önce 8X CD-ROM'ların piyasaya çıkışı bu konuda bir devrim olarak nitelendirilirken, artık 50X CD-ROM'lar raflardaki yerlerini almış durumda. Daha çok kart üreticisi olarak tanınan Asus'un 50X CD-ROM'u da bu ürünlerden birisi.



Sony DDU220E, 5X DVD okuma hızının hakkını verebilen bir ürün.

Ürün elimize ilk geçtiğinde oldukça heyecanlandık. Çünkü 50X, bu güne dek incelediğimiz hiçbir CD-ROM'da görmediğimiz bir hızdı. Biz de vakit kaybetmeden ürünü bilgisayarımıza kurduk ve testimize başladık.

Asus 50X, özellikle okuma hızı açısından beklediğimiz performansın oldukça altında kaldı. 50X bir sürücü olmasına rağmen, elde ettiğimiz değerler geçen ay incelediğimiz 40X Toshiba ile aynıydı. Fakat ürün, rastgele erişim süresi performansı ile kalitesini ispatlamayı başardı. CD'yi algılama süresi açısından da, incelediğimiz CD-ROM'lar arasında orta sıralarda yer almayı başardı.

Ürünün en büyük dezavantajı, çalışırken oldukça fazla gürültü yapması. Okuyucularımız daha önce incelediğimiz Creative 48X'i gürültülü çalışması yüzünden hoparlör olarak incelemeyi düşündüğümüzü hatırlayacaklardır. Asus 50X için de durum pek farklı değil. Oyun oynarken hoparlörlerinizin sesini ne kadar açarsanız açın, Asus'un çıkarttığı sesleri duymamanız mümkün değil.

BenchMark'lar

CD Tach 98

Maksimum Hız	: 3279 kps
Minumum Hız	: 2725kps
Ortalama Hız	: 3117kps
Rastgele Erişim süresi	: 77ms

Asus 50X ile birlikte kullanıcıya sunulan kullanım kılavuzu, içerdiği ayrıntılı açıklamalar ile kullanıcının ürünle ilgili her türlü sorununa çare olabilecek düzeyde. Kurulumdan çalışmasına kadar her noktaya, kullanım kılavuzunda yer verilmiş. Kullanım kılavuzunun yanı sıra, CD-ROM ile ses kartı arasındaki bağlantıyı sağlayan kablo ve ürünün kasaya monte edilmesinde kullanabileceğiniz vidalar da pakete dahil edilmiş.

Fiyat olarak, piyasadaki bir çok CD-ROM'dan daha pahalı olan Asus 50X, özellikle okuma hızı açısından kendinden beklenen performansı ortaya koymayı başaramıyor. Üstelik çok gürültülü çalışması, kullanıcılar için zamanla çekilmez bir durum haline gelebilir.

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: Rastgele erişim süresi iyi; CD'yi algılama süresi bir çok CD-ROM'dan daha başarılı.

EKSİLER: Düşük okuma hızı; çalışırken çok fazla gürültü yapıyor; fiyatı yüksek.

SONUÇ: Okuma hızı açısından beklediğimiz performansı sergileyemeyen ürün, diğer konularda oldukça başarılı. Ancak gürültülü çalışması, bir çok kullanıcı için sinir bozucu olabilir.

APACHE

NetExpress AE56SP-RA



ÜRETİCİ FİRMA: Apache, *www.apache-micro.com* **İTHALATÇI FİRMA:** Multimedya (0 212)216 45 68 **FİYATI:** 88$

Artık tüm dünyanın kabul etmiş olduğu bir gerçek varki bilgisayar oyunlarının geleceği multi-player oyunlarda yatıyor. Ultima-Online gibi sanal dünyalar, Novalogic'in farklı uçuş simülasyonlarını aynı multi-player oyunda birleşirebilen Novaworld'ü ve halen heyecanla beklediğimiz QuakeIII. Bunlar sadece bir kaç örnek. Ne varki ülkemizde bu zevkleri ancak gece 2'den sabah 9'a kadar yaşayabiliyoruz. Bu sürelerin dışında bağlantı hızları Internet üzerinden oynamaya yetmeyecek kadar yavaş.



Apache Netexpress Ae56SP-Ra'nın büyük boyutlarının altında, mükemmel bir performans yatıyor.

Durum böyle olunca mevcut potansiyeli en ufak kırıntısına kadar kullanmamız gerekiyor. Bunun içinse iyi bir ınternet bağlantısına ve iyi bir modeme ihtiyacımız var. Belki size bir Internet Sevis Sağlayıcı önerememiz pek doğru olmaz ama bu ay size gönül rahatlığı ile önerebileceğimiz bir modem inceledik: Apache Netexpress AE56SP-RA.

Apache Netexpress, bu güne dek hiçbir external modemde rastlamadığımız kadar büyük boyutlara sahip. Modemin büyük yapısının altında, oldukça başarılı bir performans yatıyor. Netexpress ile yaptığımız bağlantılar sırasında saatlerce bağlantının kopması ya da performans düşüşü gibi sorunlarla karşılaşmadık. Bu onun en büyük avantajı. Çünkü Internet bağlantıları genelde zaman içinde yavaşlar ve bir süre sonra performansı iyica düşer. Ayrıca hat kopmaları da bir multiplayer oyunun başına gelebilecek en kötü şeydir. Hele Ultima-online ya da MUD'lar gibi uzun süre on-line kalmanın gerektiği oyunlar oynuyorsanız.

Apache Netexpress Ae56SP-RA, V.90 ve K56Flex teknolojilerini destekliyor ve bu sayede 56kbps'lik bağlantılara olanak tanıyor. Faks almak ve göndermek işlemlerinde kullanılabilen modem, bu işlemlerde de bir çok modemde olduğu gibi 14.4kbps hızına kadar ulaşabiliyor.

Modemin bir diğere artısı, ses transferine olanak tanıyan voice özelliğine sahip olması. Arkasında yer alan hoparlör ve mikrofon girişleri sayesinde telefon konuşmalarını bile Netexpress Ae56SP-RA ile yapabilmek mümkün.

Modemle birlikte, gerekli sürücüler, yazılımlar, telefon bağlantı kablosu, adaptör ve seri port bağlantı kablosu da kullanıcılara sağlanıyor. Özellikle modemin tüm özelliklerini kullanabilmemizi sağlayan yazılımlar dikkat çekici.

Sonuç itibarıyla gerçekten çok yüksek kalitede ve performansına göre hesaplı bir modem arıyorsanız Apache Netexpress Ae56SP-Ra'yı bir deneyin.

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: Sorunsuz kurulum; V.90 teknolojisini destekliyor; kopmayan ve yavaşlamayan Internet bağlantıları; gelişmiş voice özellikleri.

EKSİLER: Boyutları biraz büyük.

SONUÇ: Eğer Internet'in kalabalık deathmatch ortamlarında başarıdan başarıya koşmak istiyorsanız Railgun'ınızın yanına birde Netexpress ekleyin..

AZTECH

56K USB

ÜRETİCİ FİRMA: Aztech Labs., *www.aztech.com* **İTHALATÇI FİRMA:** Albim (0 216)349 89 70 **FİYATI:** 68$

External modemlerin kullanıcılara sağladığı avantajlar saymakla bitmez. Gerek performansları, gerek sorunsuz kurulumlarıyla internal modemlerden çok daha üstün ürünler olan external modemler, özellikle Internet üzerinden multi-player oyun oynamaktan hoşlanan kullanıcılar için en iyi çözüm. Tüm bunlar, USB desteğiyle birleşince ortaya çıkan sonuç ise apaçık ortada. Geçen sayımızda incelediğimiz Elsa Mikrolink 56K USB modem tüm bu özelliklere sahipti. Bu ay da Aztech 56K USB modemi inceliyoruz.



Aztech 56K USB, sade tasarımı ve küçük boyutlarıyla dikkat çekiyor.

Modem oldukça sade bir görünüme sahip ve boyutları birçok external modeme oranla küçük. Bunun en büyük nedeni, modemin sadece masaüstü sistemlerde değil, diz üstü bilgisayarlarda da kullanılabilmesi.

Ürünün kurulumu, diğer tüm USB cihazlarda olduğu gibi birkaç saniye içinde tamamlanıyor. Modemle birlikte kullanıcıya sunulan USB kablosunun kasanın arkasındaki USB portlarından birine takılması ve Windows açılınca gerekli sürücülerin yüklenmesi, modemin kullanılabilir duruma gelmesi için yeterli.

Aztech 56K'yı standart external modemlerden ayıran bir diğer nokta ise, gerekli elektriği adaptör gibi ayrı bir güç kaynağı yardımıyla değil, USB portundan alıyor olması. Böylece zaten kablolar arasında boğulan bilgisayar sistemlerine bir kablo daha eklemek zorunda kalmıyoruz.

Modem, artık tüm dünyada kabul edilen V.90 standartını destekliyor. Bunun en büyük avantajı, 56000bps hızında bağlantılara olanak tanıması. Faks almak ya da göndermek için de kullanabileceğiniz Aztech 56K USB modem bu işlemleri günümüz şartlarında en yüksek hız olan 14.400bps hızında gerçekleştirebiliyor.

Modemin arkasında hoparlör ve mikrofon girişleri olmaması voice özelliklerinin tam olarak kullanılmasına olanak tanımıyor. Yine de ayrı olarak kaydedeceğiniz bir mesaj sayesinde modemi tele sekreter gibi kullanabilmeniz ve gelen mesajları kaydedebilmeniz mümkün.

Aztech 56K, USB'nin sağladığı avantajları sonuna kadar kullanabilen bir ürün. Sorunsuz ve fazla yer kaplamayacak bir modem arıyorsanız, 56K USB'yi göz ardı etmeyin.

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: USB arabirimini kullanıyor; V.90 standartını destekliyor; boyutları oldukça küçük.

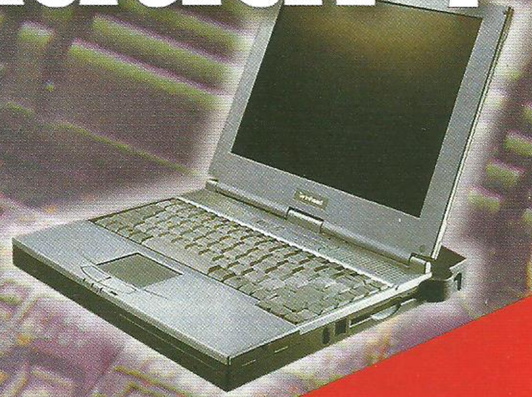
EKSİLER: Mikrofon ve hoparlör girişleri yok. Bu yüzden voice özelliklerini tam anlamıyla kullanamıyor.

SONUÇ: USB arabirimini kullanan bir modemden bekleyebileceğimiz her şeyi Aztech 56K USB'de bulabiliyoruz.

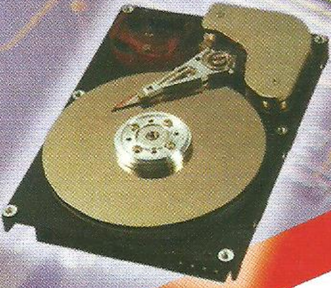
Bilgisayar Dünyasında Ne? Nerede? Ne kadar?











COMPUTER SHOPPING



Ağustos sayısında

Karşılaştırmalı Tablo

HER AY ÇOK FAZLA SAYIDA ÜRÜN İNCELİYORUZ, bu ürünlerin hangisinin iyi hangisinin kötü olduğunu akılda tutmak zor olabiliyor. Bu sayfada geçtiğimiz sayılarda incelediğimiz ürünler arasında bir karşılaştırma yapmayı amaçlıyoruz. Ürünlerin özelliklerini sayfaya dikey olarak sığdıramadığımız için sayfayı yan çevirdik.
Bu ay: 3D hızlandırıcılı kartlar

3D HIZLANDIRICI KART	İNCELENDİĞİ TARİH	FİYATI*	RAM MİKTARI	3D İŞLEMCİ ÇİPİ	QUAKE II DEMO1	İTHALATÇI FİRMA	SON KARAR
Hercules Dynamite TNT**	Mart '99	149$	16	NVIDIA Riva TNT	54.4fps 640x480 51.3fps 800x600 37.7fps 1024x768	Multimedya, (0.212) 212 98 50	Dynamite TNT en son çıkan TNT kart olmasının avantajıyla diğer kartlardan daha hızlı.
3dfx Voodoo3 2000	Mayıs '99	149$	16	3dfx Voodoo3	75.5fps 800x600 54.7fps 1024x768	Ölçsan, (0.212) 280 97 61	Voodoo3 2000 fiyat performans dengesi olarak piyasanın en güçlü kartlarından biri.
3dfx Voodoo3 3000	Mayıs '99	214$	16	3dfx Voodoo3	79.6fps 800x600 58.3fps 1024x768	Ölçsan, (0.212) 280 97 61	Voodoo3 3000 halen piyasada en yüksek çekirdek hızına sahip olan en hızlı kartlardan biri.
ATI RAGE FURY	Haziran '99	229$	32	ATI RAGE 128	56.5fps 640x480 54.4fps 800x600 41.2fps 1024x768	Deniz Bilgisayar, (0.212) 213 34 00 Karma Donanım, (0.212) 233 30 30	Rage Fury 3D performansı olarak rakiplerine karşı bir üstünlük gösteremese de görüntü kalitesi, TV-OUT ve DVD özellikleriyle öne çıkıyor
Creative Labs 3D Blaster TNT2 Ultra	Temmuz '99	231$	32	NVIDIA Riva TNT2	69.3fps 800x600 60.0fps 1024x768	Multimedya, (0.212) 212 98 50 Empa, (0.212) 599 30 50 Genpa, (0.212) 288 10 78	3D Blaster TNT2 Ultra özellikleri, performansı ve fiyatı ile ideal bir kart.
Viper V770	Temmuz '99	178$	32	NVIDIA Riva TNT2	66.6fps 800x600 51.4fps 1024x768	Multimedya, (0.212) 212 98 50 Karma Donanım, (0.212) 233 30 30	Viper V770 performans ve fiyat olarak Ultra olmayan TNT2'ler içinde en uygun olanı.
Creative Labs 3D Blaster Savage 4	Temmuz '99	140$	32	S3 Savage4	73.7fps 800x600 49.8fps 1024x768	Multimedya, (0.212) 212 98 50 Empa, (0.212) 599 30 50 Genpa, (0.212) 288 10 78	3D Blaster Savage 4 32MB RAM ve her türlü teknolojik özelliği oldukça düşük bir fiyata sunuyor.
Winfast 3D S320 II	Temmuz '99	185$	16	NVIDIA Riva	66.3fps 50.2fps	Turkom, (0.216) 330 57 83	Winfast S320 II'nin 16MB'lik versiyonu onu ön plana çıkaracak herhangi bir özelliği yok.

AÇIKLAMALAR

*Belirtilen fiyatlar ürünlerin incelendiği tarihteki fiyatlarıdır. Ayrıntılı bilgi için ithalatçı firmalarla bağlantı kurabilirsiniz. ** Dynamite TNT diğer kartlardan daha düşük konfigürasyona sahip bir sistemde test edilmiştir.

Teknik Sorular ve Cevaplar

Yeni çıkan 3D kartların yeni sorunlarıyla birlikte yine karşınızdayız.

S Merhaba PC Gamer,
Öncelikle hepinize çok teşekkür etmek istiyorum; çünkü incelemelerde az fotoğraf ve çok yazı var. Aslında itiraf etmeliyim ki PC Gamer dergisini başka bir derginin anketinden öğrendim ve derginizi 3. sayısından beri alıyorum. Daha fazla uzatmadan sorularıma geçmek istiyorum.
1- Yeni bir bilgisayar alacağım. Pentium III 500, midi tower kasa, 18" Vestel monitör, 128MB RAM ve Sound Blaster Live! almayı planlıyorum. Paradan ziyade bir kaygım yok. Sizce en iyi modem, en iyi 3D kart ve hoparlör sistemi hangisi?
2- Riva TNT2'mi yoksa Voodoo3 mü almalıyım?
3- Super Online mı yoksa Veezy mi daha iyi bir Internet servis sağlayıcısı?
4- Playstation ile ilgili yazılara yer vermeyi düşünüyor musunuz?

Bahadır Saylık, İstanbul

C Dergiyi bu kadar beğenmiş olman bizleri çok mutlu etti. Hemen sorularının cevaplarına geçelim:
1- Şu an için alınabilecek en iyi iki 3D kart Voodoo3 3000 ve TNT2 Ultra işlemcili kartlar. Son üç ay içinde incelediğimiz kartlara bir göz atarsan tercihini kolayca yapabilirsin. Creative 3D Blaster TNT2 Ultra ve Diamond Viper V770 Ultra bizden en iyi oyu alan iki kart. Elbette Matrox G400 ve Voodoo3 3500'ün ne getireceğini de merakla bekliyoruz. En iyi modeme gelince. Bu konuda da üç *alternatifin var. Diamond Supra, US Robotics,* Apache Netexpress. Bu modemlerden ikisini inceledik. US Robotics'in incelemesini ise gelecek ay Donanım incelemeleri arasında bulabilirsin. Bizim tavsiyemiz external bir modem alman. En iyi hoparlör sistemi ise tartışmasız Cambridge Soundworks FPS 2000. Eğer Sound Blaster Live! alacaksan bu hoparlör sistemiyle sırtın yere gelmez.
2- Riva TNT2'nin Voodoo3'e göre teknolojik üstünlükleri var. 32 bit render özelliği ve 32MB RAM'e sahip olması gibi. Ancak söz konusu olan hız olunca aralarındaki fark biraz daha az. TNT2 Ultra'lar Voodoo3'leri az bir farkla geçiyor.
3- Superonline, Vestelnet'den çok daha iyiydi. Veezy'yi ise deneme fırsatımız olmadı. Ancak Superonline fiyatlarının son zamanlarda oldukça ucuzlaması, bir yığılma meydana getirdi. Aynı şey kısa süre içinde Veezy için de geçerli olacaktır. Bazen çok kullanıcısı olan çok iyi bir servis sağlayıcıdansa az müşterisi olan vasat bir servis sağlayıcı daha iyi olabiliyor. Ayrıca karar verirken Turk-Net'i de unutma. Şu ara performansları oldukça yüksek.
4- Playstation ile ilgili bir köşe yapmayı şimdilik planlarımız dahilinde değil; ama bu konuda çok fazla istek gelirse bir şeyler düşünebiliriz.

Creative'in CD yazıcıları, CDRW almak isteyenler için iyi bir seçim.

S Herkese merhaba,
Hemen konuya girmek istiyorum. Size birkaç sorum olacak, cevaplarsanız sevinirim:
1- Şu sıralarda bir direksiyon almak istiyorum. Sizce en iyisi hangisi? En uygun fiyatlı olanı ve fiyatı göz önüne almadan en iyi direksiyonu söyler misiniz?
2- Bir de CD-Recorder almak istiyorum. Lütfen iyi ve makul fiyatlı bir CD-Recorder önerir misiniz? Şimdilik bu kadar. PC Gamer ailesine sevgi ve saygılarımı sunar, başarılarınızın devamını dilerim.

Gökçe Yücel, İstanbul

C 1- Eğer en iyi direksiyonu almak istiyorsan, Logitech WingMan Formula Force'u öneririz. Daha hesaplı bir direksiyon istiyorum diyorsan, Rockfire Daredevil'i düşünebilirsin; ancak Logitech kadar rahat bir kullanıma sahip olmadığını da unutma.
2- CD-Recorder alacaksan, en azından 200$'ı gözden çıkarmalısın. Şu an alabileceğin en iyi CD-Recorder'lar Yamaha, TEAC ya da Ricoh'un hızlı CD-Recorder'ları; ama bizim sana tavsiyemiz, almışken CD-RW alman doğrultusunda olacak. Bu sayede CD'leri bir disket gibi kullanabilme olanağına sahip olacaksın. Ayrıca Creative'in son çıkardığı 4x2x24 hızlı CD-RW'si de az önce saydıklarımız kadar başarılı.

S Sevgili PC Gamer,
PIII 500, 128 SDRam, 32 MB Asus TNT2, Philips 48x CD Drive, Diamond MX300 bir bilgisayara sahibim.
1- Sizce bu bilgisayar beni hiç upgrade'siz ne kadar idare eder?
2- Asıl sorunum ekran kartıyla... Mayıs sayınızda bunun en iyisi olmadığını ve bekleneni vermediğini söylemiştiniz, 32 MB olması bunu düzeltir mi?
3- Ayrıca ekranım da Philips 17" Digital. Sizce bu yeni nesil oyunları oynamamı olumsuz şekilde etkiler mi?
4- PC Gamer Amerika ve Türkiye neredeyse aynı, neden?
Cevaplarınız için şimdiden teşekkür ederim.

Doruk Kutlu, e-mail yoluyla

C 1- Bu sistem ile en azından birbuçuk yıl idare edebilirsin.
2- Asus V3800'lerin pek çok versiyonu var. Seninkinin hangisi olduğunu bilmeden

Oyun Makinesi

Bize göre Oyun Makinesi, şu an raflardaki her oyunun altından kalkabilecek konfigürasyonu olan sıkı ve satın alınabilir bir oyun PC'yi temsil etmekte. Teorik olarak bir Oyun Makine-si'nin maksimum fiyatı 1500$' dır. Ancak piyasada bunu çok daha ucuza bulabilirsiniz. Bu ay Oyun Makinesini upgrade ettik. Artık vakti gelmişti. Ama 300Mhz'in işlemci için yeterli olduğuna karar verdik. 3D hızlandırıcı kartımızı da Voodoo2'ye yükselttik. Zaten Voodoo2 kartlar PII ile birlikte daha iyi performans veriyor. Ayrıca artık 32MB EDO değil 64MB SD RAM öneriyoruz.

- Intel Pentium II 300
- 64 MB SDRAM
- NIVIDIA RIVA 128 kartı veya 128 bit 2D grafik kartı
- 3Dfx Voodoo2 tabanlı 3D-hızlandırıcı
- 4GB IDE hard disk
- 16X CD-ROM sürücüsü
- Sound Blaster AWE 32 ve/veya pozisyonel ses kartı
- 17" SVGA monitör, 0.26mm çözünürlük
- Multi-player gamepad (Gravis Gamepad Pro veya Microsoft SideWinder)
- 56K Modem

bir şey söylememiz mümkün değil; fakat TNT2 Ultra kartlar, normal TNT2 kartlara oranla çok daha başarılı. Eğer kartın TNT2 Ultra ise bir sorun yok demektir.
3- 17" bir monitör tercih etmiş olman güzel. Ancak piyasadaki Philips monitörler genellikle vasat. Eğer aldığın monitör geçen ay incelediğimiz Brilliance serisinden ise bir nebze daha iyi. Nedense ülkemizde monitörlere yeterli özen gösterilmiyor. Bu vesileyle TNT2 kartlarını tarih öncesi 14" monitörleriyle kullananların ne denli büyük bir gaflet içinde olduklarını da tekrar hatırlatalım.
4- *PC Gamer* Türkiye'de Amerika versiyonundaki her satır var. Biz onlarınkine eklemeler bazı eklemeler yapıyoruz. Özellikle Donanım sıfırdan yapılıyor.


Diamond Monster MX300, Sound Blaster Live!'ın en ciddi rakibi.

S Merhaba,
Benim şu anda Pentium II 333 işlemcili, Creative Riva TNT'li, 12MB Diamond Monster II'li, 3.5GB hard disk'li, Creative Sound Blaster Live!'lı, 48X CD-ROM'lu ve BX çip setine sahip anakartlı bir sistemim var. Acaba bu sistem şu an için yeterli mi?

Cem Sübakan, İstanbul

C Sistemin seni bir süre daha idare edecektir; fakat eninde sonunda sistemini yenilemek zorunda kalacağın bir gerçek. Aslına bakarsan bu sistemin yeterli olup olmadığını sorman hata; çünkü bunun global ölçütleri yoktur. Bir sistem, oynamak istediğin oyunları desteklememeye ya da oynanabilirliğin altında performanslar vermeye başladığında "yetersiz bir sistem" olmuş demektir.

S Selamlar *PC Gamer*,
Derginizi büyük beğeniyle takip ediyorum. Size birkaç sorum olacak, yardımcı olursanız gerçekten çok sevinirim.
Bilgisayar almak istiyorum. Düşündüğüm konfigürasyon Giga-Byte GA-BX 2000 DUAL BIOS, Intel PIII 450, 64 MB S-DRAM, 3dfx Voodoo3 3000 AGP, Creative Sound Blaster Live! Value, 15" Hyundai DeluxScan 5870 ve 6.4 GB Quantum HDD.
1- Bu PC uzun ömürlü olabilir mi?
2- 3dfx Voodoo3 3000 AGP hem ekran kartı, hem de 3D grafik hızlandırıcı mıdır? Değilse hangi ekran kartı Voodoo3'e uyumludur? Ya da 3dfx Voodoo3 3500 TV AGP özellikleri ve fiyatı nedir?
3- Ekran kartımın hem TV OUT hem de MPEG-2 (DVD için) özelliği olmasını istiyorum, bu hangi kartlarda mevcuttur (mesela 3dfx Voodoo3 3500 TV AGP veya 3Dfx Voodoo3 3000-2000 AGP)?
4- Önerebileceğiniz uygun fiyatta ve özellikte DVD-ROM var mı?
5- Bu ses kartının özelliklerini ortaya koyabilen bir hoparlör tavsiye eder misiniz?
Teşekkürler.

Atilla Özaslan, e-mail yoluyla

C 1- Konfigürasyonun oldukça iyi. Ancak yıl içinde bir 64MB RAM takviyesi ona iyi gelecektir. Bir de mümkünse daha iyi bir monitör al. Bu kadar iyi bir ekran kartı en azından bir 17"i hak ediyor.
2- Voodoo3 bir 2D/3D ekran kartı. Yani başka bir ekran kartına ihtiyacın yok. Voodoo3 3500 ise henüz piyasaya çıkmadı. Bu nedenle fazla yorum yapmanın bir anlamı yok.
3- Bu konudaki en başarılı kart, tartışmasız ATI RAGE FURY. Hem TV OUT özelliği hem de MPEG-2 özelliği son derece iyi. Ancak 3D performansı Voodoo3 ya da TNT2'lere ulaşamıyor.
4- Eğer MPEG-2 kartı istemiyorsan Pioneer 6X iyi bir tercih olacaktır. Eğer MPEG-2 kartı da istiyorsan Creative Encore 6X'i tavsiye ederiz.
5- Ses kartına eşlik edebilecek en iyi hoparlör sistemi, Creative FPS 2000 olacaktır.

S Merhaba *PC Gamer*,
Sistemim Abit BH-6 anakart, Celeron 300A işlemci, 64MB RAM, 16MB AGP Diamond Viper V550 Riva TNT, 1.2GB Seagate hard disk, 32X Cyber Drive CD-ROM, Ensonique Audio PCI ses kartı, 14" dijital monitör, HP Deskjet 600 printer.
1- Sizin de anladığınız gibi sistemim upgrade edilmiş bir sistem. Sizce sıradaki adım hard disk mi yoksa ses kartı mı olmalı?
2- Ses kartı olarak Sound Blaster Live! almayı düşünüyorum. Ben profesyonel anlamda müzikle ilgileniyorum. Tabii aynı anda oldukça eski ve sıkı bir gamer'ım. Sound Blaster Live!, ilk kez profesyonel müzik yeteneklerini ve oyun keyfini bir arada sunuyor. Zira şu anda kullandığım kart, sağlam midi desteği ve Cakewalk gibi programlarla eşsiz uyumu ile zamanının çok iyilerinden biriydi; fakat artık oyunlardaki uyumsuzluklardan bıktım. Sound Blaster Live! hakkındaki düşüncelerim doğru mu?
3- Şu an kullanmakta olduğum ses kartının front ve rear olmak üzere 4 kabin çıkışı var. Kutusunda da 360 derece ses alabileceğim yazıyordu. Bir 3D testi bile konmuş. Şimdi ben kartıma 4 kabinli bir sistem alsam daha sonra bu sistemi Sound Blaster Live! ile de kullanabilir miyim?
4- Sound Blaster Live! ile kullanabileceğim en iyi kabin sistemi hangisidir?
5- Daha yeni 3D ekran kartı almıştım ki, Voodoo3 ve TNT2 çıktı. Üstüne üstlük işlemcimi de yeni almıştım ve hemen ardından Pentium III çıktı. Bu bileşenler, beni daha ne kadar idare edebilir?
6- Voodoo3, tam 3 değişik model olarak piyasaya çıktı. Peki TNT2, bunlardan hangisinin rakibi?
7- Diyelim ki Voodoo3 almaya karar verdim. Hangisi için elimdeki kartı terk etmeye değer? Bu Voodoo3'ler çok kafa karıştıracak bence...
Sorularım bunlardan ibaret. Derginiz her sayı daha da iyiye gidiyor. Devam edin...

Tolga Demirtula, İzmir


Ses kartınızı iyi bir hoparlör sistemi ile ödüllendirmek istiyorsanız. FPS2000'i tercih etmelisiniz.

Yardım mı Gerekli ?

Bir donanım sorunuz ya da yorumunuz varsa bize yazın:
Donanım, *PC Gamer-Türkiye*, Büyükdere Cad. Hür Han 15/A Kat.4 80260 Şişli/İstanbul
ya da e-mail atın:
donanim@pcgamer.com.tr

C 1- Bizce bir sonraki adım, yeni bir hard disk alman olacaktır. Günümüzde 1.2GB'lık bir hard disk oldukça yetersiz. Özellikle yeni oyun ve programlar, hard disk'te çok büyük alanlar kaplıyorlar.
2- Sound Blaster Live! hakkındaki düşüncelerin doğru. Gerçekten de bugün alınabilecek en iyi ses kartı Sound Blaster Live!. Gerek profesyonel müzik programlarında ve gerekse oyunlarda oldukça iyi bir performansa sahip.
3- Şu an alacağın herhangi bir 4 kabinli ses sistemini Sound Blaster Live! ile de kullanabilirsin.
4- Tavsiye edebileceğimiz en iyi sistem, Cambridge SoundWorks Four Point Surround 2000. Bu sistemin hem 4 hoparlör desteği, hem de oldukça iyi bir subwoofer'ı var. Zaten Sound Blaster Live! ile birlikte kullanacağın sistemin FPS2000 kadar iyi bir sistem olması gerekli. Aksi taktirde kartın gelişmiş özelliklerini tam manasıyla görebilmen mümkün değil.
5- Riva TNT, güçlü bir 3D işlemci olsa da yeni çıkan oyunlarda bazı zorluklar yaşatacağı bir gerçek. Celeron 300A işlemciler ilk çıktıklarında oldukça popüler oldular; fakat performans olarak asla Pentium II ya da Pentium III'lere yetişemiyorlar. Yine de ucuz sistem arayanlar için ideal bir işlemci; ancak seni fazla idare etmeyecektir.
6- TNT2, aslında tüm Voodoo3'lerin rakibi; fakat en hızlı Voodoo3'ün Voodoo3 3000 olduğunu göz önüne alırsak, TNT2'nin bu kartla mücadele ettiğini söyleyebiliriz. Voodoo3500 henüz piyasaya çıkmadığından bir şey söyleyebilmek ne yazık ki mümkün değil.
7- Voodoo3 3000 için elindeki kartı terk edebilirsin. Ancak yeni piyasaya sürülen TNT2 Ultra işlemcili kartlar da oldukça iyi bir performansa sahip. Yani TNT2 Ultra için de elindeki kartı terk edebilirsin.

S Sevgili *PC Gamer*,
Şu an Internet ortamlarında buhran yaşamaya başlamamın üçüncü saatini doldurmuş durumdayım. Baktım buhran artıyor ve artık kriz noktasına ulaşıyorum, son çare olarak siz aklıma geldiniz. Aslında bir *PC Gamer* abonesi olarak bu, sizinle ilk kontakt denemem. İnşallah bana yanıt verirsiniz. Sorun şu: Ben girmedik site bırakmadım (Diamond, Creative Labs, nVidia, 3dfx vs.); ama hala 16 bit Avance Logic ses kartımı ve Diamond Monster Voodoo 14MB ve S3 Virge 4MB ekran kartlarımı ne ile upgrade etmem gerektiğine karar veremedim (satın almak için düşündüğüm ürünlerin teknik özellikleri ve teknolojilerini bırakın software bundle, drivers, supported games gibi faktörleri de inceledim).
1- Diamond Monster Sound MX 300 vs Sound Blaster Live! Value... Ben pahalı olmasına rağmen Diamond diye düşünüyorum. Lütfen yardım edin.
2- nVidia Riva TNT2 (Ultra) vs 3dfx Voodoo3... Voodoo3 3500, Voodoo3 3000 veya Diamond Viper v770 (ultra), Asus AGP v3800 (deluxe-bu kartın 6 değişik seçeneği var). Ben ses kartında olduğu gibi ekran kartında da Diamond'dan yanayım; ama bütün üreticiler kendi kartlarının sonuçlarının diğerlerinden iyi olduğunu grafiklerle anlatıyor. Yardım edin lütfen.
Biliyorum çok uzun oldu, ama anlayışla karşılayın. Voodoo3 ve Asus v3800' ün incelemelerini sekizinci sayıda, SB Live!'ınkini 3. sayıda ve MX 300'ü de 5. sayıda okudum. Bunların hepsine editörün seçimi verdiğinizi de gördüm. Ancak benim yaz tatilim kısa ve birçok oyun beni bekliyor.
Bir de özel bir soru... PC Gamer'ın Creative ile bir ilişkisi var mı? Hepinize bol oyunlu bir mutlu bur hayat diliyorum.

Serhat Koç, e-mail yoluyla



TNT2 işlemcili kartlar, okuyucularımızın kafasını karıştırmaya devam ediyor.

C Ses kartı için SB Live bizce daha iyi bir tercih. Bunun en önemli sebepleri fiyatı ve inanılmaz yazılım desteği. Creative, bu kart sahiplerine her hafta yeni güzellikler veya ekler sunuyor. Diamond'ın Creative'e karşı bir üstünlüğü yok bence. Tek olay EAX ve A3D 2 arasındaki fark. Ekran kartları konusunda son aylarda yayınladığımız 10 sayfaya yakın inceleme var. Bunları tekrar gözden geçir. Son iki ay içinde editörün seçimi alan kartlardan birini seçebilirsin. Eğer gönlünden geçen Diamond ise Viper V770 iyi bir tercih.
Creative ile gerçekten çok iyi bir ilişkimiz var. Pek çok üretici firma Türkiye piyasasını önemsemiyor ve distribütörlerinin çabaları dışında bize hiçbir konuda yardımcı olmuyor. Diamond ve 3dfx gibi piyasada iyi yerlere gelmiş olan firmalar bile böyle çalışıyor. Creative, Türkiye piyasasını en ciddiye alan, en çok yatırım yapan ve bizlere en sıcak yaklaşan firma. Başka markaların ürünlerini incelemek için ürünün piyasaya girmesini beklemek zorundayken Creative direkt olarak Singapur'dan bize test ürünleri yolluyor. En kötü ihtimalle iki ayda bir Creative yetkilileriyle buluşup fikir alışverişinde bulunuyoruz. Üstelik CD-ROM'ları dışında son zamanlarda kalite ve performans çizgilerini sürekli yukarı çakarak ayrıca takdirimizi kazandılar. Yakında ortak projeler gerçekleştirmeyi düşünüyoruz.

S Sevgili *PC Gamer* yetkilileri,
Şu anda inanılmaz bir iş yapıyorsunuz. Böyle güzel bir dergiyi biz Türk okuyucularına ulaştırdığınız için ne desem az. Bu derecede tutulan bir platformda hiçbir profesyonel derginin olmaması büyük bir eksiklikti. Bu boşluğu en iyi şekilde dolduracağınızdan hiç kuşkum yok. Birkaç önerim ve sorum olacak. Cevaplarsanız sevinirim.
Öneriler:
1- Strateji bölümünün sayfa sayısını artırabilirsiniz. Bu sayede daha fazla oyun hakkında bilgi alabiliriz.
2- CD'yi Türkçe yapın ve oyun haricinde değişik yazılımlara da yer verin.
3- Sayfa sayısını artırın, fiyat önemli değil.
Sorular:
1- QuickShot Python 5 markalı bir joystick aldım; ama sisteme bir türlü tanıtamadım, ne yazık ki disketi yok. Windows'un kendi sürücülerini denedim; ama yine bir netice elde edemedim. Her seferinde "Joystick not detected" diye bir hata mesajı alıyorum. Joystick'in ses kartının joystick portuna taktım. Bir dergide ses kartının joystick girişini "disable/enable" eden bir anahtar olabileceği ve bunun "enable" olması gerektiği yazıyordu. Ancak ben bu anahtarı nasıl bulacağım? Doğrusu hiçbir fikrim yok. Bilgisayarda başka bir joystick portu var mı yok mu onu da bilmiyorum. Bilgi-



Pioneer 6X, bugüne dek incelediğimiz en iyi DVD-ROM'lardan birisi.

sayarımda tek boş port 25 pinli seri paralel port. Ses kartım normal 16 bit Sound Blaster uyumlu ISA bir kart. Acil yardım!
2- Eski Soket7'li anakartları Slot'a çeviren ve bu şekilde Pentium II işlemcileri kullanmayı sağlayan aparatlar hakkında bilginiz var mı? Kullanılıyorsa performansı nasıldır acaba? Ben denemedim de bir yerde gördüm?
Şimdilik bu kadar. Çalışmalarınızda başarılar dilerim.

Ramazan Kurtaran, İstanbul

C *PC Gamer* hakkındaki olumlu görüşlerin ve önerilerin için çok teşekkür ederiz. Strateji bölümünün sayfa sayısını elimizden geldiğince fazla tutmaya çalışıyoruz. İstekler doğrultusunda daha da fazlalaştırmayı planlıyoruz. CD'yi Türkçe yapmak için girişimlerimiz var. Sayfa sayısını artırmak ise senin de bildiğin gibi fiyata yansıyacaktır. Yüksek bir fiyat senin için çok önemli olmasa da, unutma ki bu birçok okuyucumuz için oldukça önemli. Sorularına gelince...
1) Maalesef yanlış bilgilendirilmişsin. Geçen aylarda bir dergideki joystick incelemesinde bazı hatalı bilgiler verilmişti. Ne yazık ki arada sırada böyle olaylar meydana gelebiliyor. Öncelikle bilgisayarların üzerinde standart joystick portu diye bir port yoktur. Joystick'ini ancak ses kartının üzerindeki gameport'a takabilirsin. Sadece USB joystick ve gamepad'ler USB portlarını kullanıyor. Bu port'ların enable/disable etmek zorunda olman da söz konusu değil. En azından tümü fabrika ayarı olarak zaten enable olarak gelir. Sound Blaster 16 ISA için de bu durum aynen böyle. Eğer joystick'le birlikte bir kurulum disketi gelmemişse (ki python'lar böyledir) joystick'in ayarlarını denetim masası (control panel) içindeki oyun denetleticileri (game controllers) ayarından tanıtmalısın.
2) Soket7'yi Slot'a ya da Slot'u Soket7'ye çeviren çeviriciler yok. Ancak Slot1'i Soket 370'e çeviren böylece Soket 370 formundaki celeron'ların Slot 1 yuvasına sahip anakartlara takılabilmesini sağlayan çeviriciler var.

S Sayın *PC Gamer* yetkilileri,
Öncelikle derginizi inanılmaz derecede başarılı ve piyasanın en kaliteli dergisi olarak gördüğümü belirteyim. Böyle bir dergi hazırladığınız için size sonsuz teşekkürler. Sorularıma gelince...
1- Sound Blaster PCI64 ses kartına sahibim. Ancak Carmageddon 2 oyununda seste müthiş bir cızırtı meydana geliyor. Acaba sürücülerde mi bir şey var.
2- CD'nizi ne zaman Türkçeleştireceksiniz? Ve CD'ye bundan sonra resimler koyabilir misiniz?
3- Temmuz ayında kendime bir 3D kart almayı düşünüyorum. Acaba Voodoo3 3500 mü alsam, yoksa TNT2 uyumlu anakartların çıkmasını bekleyip TNT2 mi alsam?
Şimdiden teşekkür ederim. Başarılar.

Ahmet Kılıç, e-mail yoluyla



Soket Celeronları slota çeviren aparatlar son zamanlarda oldukça fazla ilgi görüyor.

C 1- Sadece Carmageddon 2'de başına geldiğine göre sorun büyük bir olasılıkla oyundadır. Oyun içindeyken Options'dan ses ayarlarına bir göz at. Olmazsa "ne yapalım kader" deyip sesi kısıp öyle oynamanı önermekten başka çare yok; yine de bunun için ses kartını harcamaya kalkma. Bu arada duymayan kalmadı; ama bir kez daha hatırlatmış olayım: Carmageddon 2 CD'sinde WinCIH 32 virüsü çıkabiliyor. Elindeki CD'yi test ettirmende fayda var.
2- CD'nin Türkçeleştirilmesi projesi hala gündemde; ancak bir türlü uygulamaya geçilemedi. Bu işleme başladığımızda CD'ye pek çok renkli bölüm eklemeyi düşünüyoruz. Tabii hepsi sürpriz.
3- Sanırız biraz akıl karışıklığı söz konusu. Öncelikle Voodoo3 3500 bu ay içinde çıkacak (ama emin değiliz; çünkü artık kimse söz verdiği zamanda çıkarmıyor ürünlerini). Ayrıca AGP slotuna sahip tüm anakartlar TNT2 uyumlu. Sanırız senin söylemek istediğin AGP 4X uyumlu Camino'ları bekleyip beklememek. Sonuçta Camino ile TNT2 daha başarılı bir ikili oluşturacak. Ancak bu TNT2 almak için beklemen anlamına gelmiyor.

S Merhaba,
Sorunum şu: Benim Diamond Monster 28MB'lık ekran kartım var. Şu ana kadar geyet verimli çalıştı. Ta ki Need for Speed 4 oyununu alana kadar. Bu oyunu yüklerken "Bilgisayarınızda Voodoo2 kartı bulundu; ancak sürücüleri eski. Sürücüleri D:3dfx/Voodoo2 klasöründen güncelleyebilirsiniz" gibi bir mesaj çıktı. Bu klasör sıkıştırılmış ve ben bu klasörü nereye açacağımı bilmiyorum. C:Windows/Temp ve C:Windows/System klasörlerini denedim. Acaba bu dosyaları buraya yükledikten sonra ek bir işlem yapmam mı gerekiyor?
Ayrıca bir sorunum daha var, bu da sizin incelemenizden sonra aldığım Creative Modem Blaster 56K Flash PCI modemle ilgili (gerçi siz external modelini incelemiştiniz). Bu modemde bağlan tuşuna bastığımda bazen hat yok diyor, bazen bilgisayarı kilitliyor, bazen hat sesi gelmeden numarayı çeviriyor, bazen de mükemmel olarak bağlantıyı sağlıyor. Acaba sorun nereden kaynaklanıyor olabilir? Ben modemi kaldırıp tekrar yüklemeyi denedim; ancak Windows95'i yeniden açtığımda modemin CD'sini istemeden kendi kendine bazı sürücüler yüklüyor. Modemin kullanma klavuzunda modem, Creative Labs ürünü olarak gözükürken bende Creative ürünü olarak gözüküyor. Acaba sorun yanlış sürücüden kaynaklanıyor olabilir mi? Öyleyse Windows' sürücüleri otomatik olarak yüklemesini nasıl önleyebilirim?
Şimdiden teşekkür ediyorum.

Barış Madran, e-mail yoluyla

C Sürücüleri güncellemek için öncelikle yeni bir klasör yarat ve buraya sıkıştırılmış dosyaları aç. Daha sonra masa üstünde boş bir yere sağ tık yaparak özelliklere gir. Burada ayarlar ve gelişmiş'i takip et. Bağdaştırıcı sekmesindeki değiştir'i tıkla. Sana sürücülerin yerini sorduğunda sıkıştırılmış dosyayı açtığın klasörü göster. Tüm donanımların sürücüleri benzer şekilde güncellenir.

Internal modemlerde bu tür sorunlarla sık sık karşılaşmak mümkün. Yapabileceğin en mantıklı hareket, Creative'in web sayfasından modeminle ilgili en son sürücüleri download etmek ve kendi sürücülerini güncellemek olacaktır. Eğer sorun devam ederse aldığın yere ya da ürünün ithalatçısına giderek kartın teknik serviste kontrol edilmesini sağla. Büyük bir olasılıkla bu sorun bir üretim hatası.

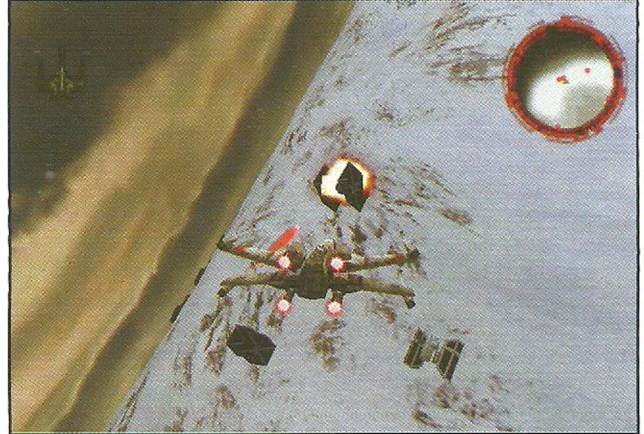
PCG

Bu Yıldız Savaşları bitmez dostlar...

Günlerden Pazar... Şimdiye kadar çıkmış en muhteşem 3D oyunlardan biri olan *Kingpin*'in başından kalkabildiğim o ender anlardan biri... Bari yazımı yazayım, yoksa başka zaman kalmayacak. Bugün saçma sapan bir yöntem deniyorum, yazıyı önce kağıt kalemle yazıp sonra bilgisayara girmek. Eee, bilgisayarım günde 25 saat mesai yapıyor, ben bıraktığım zaman kardeşim kapıyor, o sıkıldığı zaman ben atlıyorum vs. (*Kingpin*'i görünce derdimi anlayacaksınız!)

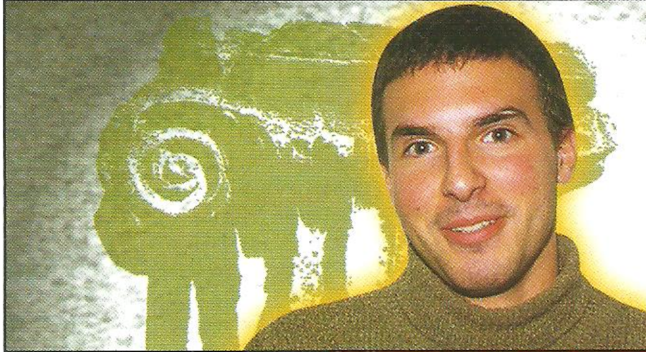
Bu ay ilk ele alacağımız eklenti (çatla Tuğbek!) yine George Lucas abimizin ellerinden (yoksa beyninden mi desem?) çıkma. Sağlam bir joystick olmadan oynamak çok zor olsa da, gayet zevkli bir oyun olan *Rogue Squadron* için ufak bir ekleme. Oyunun 1.0 sürümü, yani CD olarak aldığınızda gelen sürüm, Voodoo3 kartlarda grafiklerin bozulmasına yol açıyordu. Bunun için de LucasArts yaklaşık 2 ay önce v. 1.01 yamasını çıkarıp bu sorunu çözmüştü. Bu yamayı da isterseniz *www.lucasarts.com* adresinden alabilirsiniz, ama *Naboo Fighter Update* (yani v. 1.02) bu soruna zaten çözüm getiriyor. Geçen gün Net'te bakınırken rastladım *Rogue Squadron Naboo Fighter Update*'e de... Bu eklenti 17 Temmuz gününden itibaren LucasArts'ın sitesinde download'larınıza sunulmuştur, beleştir, güzeldir...

Bu George Lucas denen adam çok ilginç biri... Herif dünyaya *Star Wars*'u yaratmak için gelmiş sanki. Ama LucasArts'ın oyunlarının eskiden beri çok kaliteli olduğunu da biliyoruz. *Sam & Max*'i hatırlıyor musunuz? Sadece LucasArts'ın değil, bütün adventure aleminin en şirin oyunlarından biriydi, hele o psikopat tavşan her lafıyla beni koparırdı. *Episode I* oyunlarından *Racer* bana ancak 1-2 hafta dayanabildi, *The Phantom Menace*'ı ise daha oynamadım, çünkü filmle aynı olduğu için olayın gazının kaçmasını istemiyorum (aynı nedenden dolayı Yazıcı'da her köşebaşında satılan *The Phantom Menace* VideoCD' lerini de görmezden geliyorum).



Bu heyecanlı savaşlara artık taksi sarısı *Naboo Starfighter*'lar da katılacak. Tek yapmanız gereken NF Update'i indirip yüklemek.

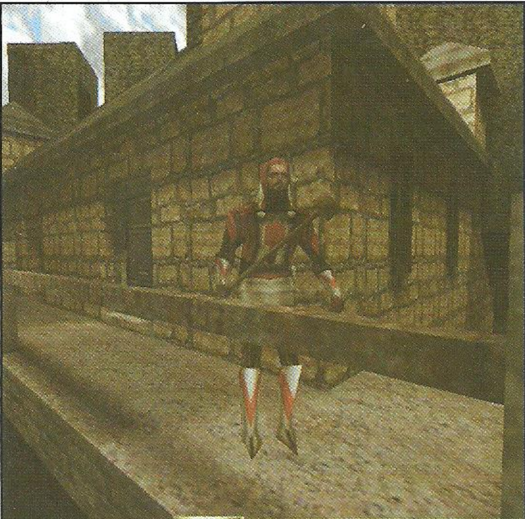
Cüneyt Halu



Bu ayın ağır topu, yeni bölümler olmasa da yeni bir gemi ve Voodoo3 desteğiyle gelen *Rogue Squadron Naboo Fighter* Update...

X-Wing Alliance'a Aslında NF Update'in oyun üzerinde öyle çok büyük değişiklikler yaptığı söylenemez. Az önce de söylediğim gibi, Voodoo3 çipsetli kartlarda oyunun bütün grafikleri birbirine giriyordu (bu sorun Voodoo3 kartların çok yeni olması dolayısıyla bir sürü oyunda yaşanıyor, iki gün sonra bir yama çıkarıp hallediyorlar), artık yazıları falan rahatlıkla okuyabiliyorsunuz. Bir de hangarınıza *Episode I*'ın yeni gemilerinden *Naboo Starfighter* ekleniyor. *X-Wing* ya da A-Wing kadar "karizmatik" olmasa da (o ikisi benim en deli olduğum gemilerdir), Speeder'ları andıran bu yeni gemiler de hiç fena değil doğrusu... Belki sarı renkli olmalarından biraz kaybediyorlar. Olsun, Bursa'da bizim Yusuf usta var kaportacı, bir iki çekiç vursa acaip adam eder aleti... Herneyse...

NF Update için ufak tefek bazı ayrıntılar var, onları da söyleyip geçelim. Birincisi, Naboo Starfighter'ı kullanabilmek için herhangi bir görevi kendi default gemisiyle bitirmeniz lazım, Naboo'yu ancak ondan sonra seçebiliyorsunuz. Aslında biraz saçma, yani gemilerin



Thief: The Dark Project'in görev editörü çıktı. Benden duymuş olmayın, ama *Thief 2* de yolda...

BUG PATCHLERİ*

Apache Havoc v. 1.1 (Empire Interactive): ATI Rage Pro kartlarda yağmur sırasında görülen yavaşlama giderilmiş. Yine ATI Rage Pro kartlarda TADS/EO/night vision sorunları giderilmiş. Bazı grafik kartlarının yağmur sırasındaki sorunlarını gidermek için bir komut satırı parametresi eklenmiş. Dinamik görevlerdeki otomatik pilot problemleri düzelmiş. Shift-H tuşlarına basarak hover-hold yapabileceksiniz. Blade stall efektinin şiddetini değiştirmek için bir komut satırı parametresi eklenmiş. Diğer oyuncuların oyuna girişi çıkışı ya da ölmelerini size bildiren mesajlar konmuş. Özel oyunlarda düşman harita ikonları artık çizilmiyor. *AH1_1DUS.ZIP*

Civilization: Call to Power v. 1.1 (Activision): Yapay zekalı karakterler arasındaki bilgisayar kontrollü geçişlerde ortaya çıkan çökmeler giderilmiş. Sürücüde CD olmadan Great Library'ye erişmeye çalıştığınızda; oyunu kaybettikten sonra Next City düğmesini kullanınca; Speed Turns sırasında hava birimlerinin yakıtı bittiği zaman; Tile Improvements yerleştirirken; alıştırma görevlerinde Revolt, Starvation veya Uprising çıktığı zaman oyun artık kilitlenmiyor. Ayrıca müttefik şehirlerden birine paraşütçü indirmeye çalıştığınızda ve zafer ekranından başka ekranlara geçmeye çalıştığınızda (bir de Eden Project kullanırken) çökmeler olmuyor. Daha birçok değişiklik var. *CCPTU1_1.ZIP*

X-WING ALLIANCE

Lands of Lore III v. 1.07 (Westwood Studios): Warrior ve Wizard görevlerini alırken yaşanan sorunlar giderilmiş. Frozen Wastes'deki sonsuz Experience hatası düzeltilmiş. Artık tamamladığınız görevlerin üstü çiziliyor. Geçidi kapattıktan sonra beyaz kuleye tekrar döndüğünüzde ikinci bir shard alamıyorsunuz. Mauri artık havada uçmuyor. Eşyaları inventory'de aşağı alırken daha hızlı hareket ediyorlar. Artık Lower Gladstone'daki gizli odadan dışarı çıkabiliyorsunuz. Prizma kılıcına ses efekti konmuş. Mühürleri alırken yanlış yere ışınlanmak yüzünden takılıp kalmanız önlenmiş. Bunun gibi ufak değişiklikler var. *LOL3107A.ZIP*

The Operational Art of War Volume II v. 1.02 (TalonSoft): En son versiyona yükseltir. Not: Öncelikle hard diskinizde \TOAW2 klasöründen OPART 2.ICD ve OPART 2 300.ICD dosyalarını bulup silin. Bu çok önemli! Eğer bu güncellemeyi temiz bir kuruluma uyguluyorsanız bu ICD dosyalarını sisteminizde görmeyeceksiniz. *OAW2102.ZIP*

Battlezone: The Red Odyssey v. 1.2 (McMillan Publishing): Chinese Armory tamir ve silah hizmetlerini düzgün şekilde veriyor. Çin roket tankı artık Hornet'i arkadan değil önden ateşliyor. Multi-player (MP) birimleri düzenlenmiş; MP oynarken gizli bir Çin gemisindeyken kendi topografik radarınızdan gizli gemilerinizi görebiliyorsunuz. Eğer Çin tarafı sizseniz, Walker, Heavy Tank ve Howies üretebiliyorsunuz. Tek kişilik görevlerde çıkan Battlezone Error 512 hatası düzeltilmiş. Pop Gun, Shadow ve Hornet artık gizli birimleri göremeyecekler. Crimson Bastard ve Scarlet Git'in zırhları MP için güçlendirilmiş. MP'da Black Dog Light Tank bütün normal silahları kullanabiliyor. Çin roket tankı artık MP'da gizlenebiliyor (cloak). Walker'lara yürüme sesi eklenmiş. *ODYS1_2.ZIP*

SiN v. 1.05 (Activision): 3DNow! için optimize edilmiş yeni bir renderer kullanılıyor. Demolar düzeltilmiş. Oyun içinde kamera scripting sistemi eklenmiş. Capture the Flag oyunundan ctf_forcejoin parametresi düzeltilmiş (bunu 1 yapın). Quantum Destabilizer'ın CTF sırasındaki gücü azaltılmış. Cephane aldığınız zaman çıkan Drop Weapon hatası giderilmiş. Başka değişiklikler de var. *SIN1_05.ZIP*

Warzone 2100 v. 1.03b (Eidos Interactive): İki yeni harita geliyor: Great Rift, Arizona çölünde geçen 192x192 boyutunda dört kişilik bir harita. Dev gibi bir uçurumu çevreleyen dört tane yüksek plato. Petrol kaynaklarını ele geçirip Howitzer ve Ripple Rocket'larla ortalığı dağıtın. The Pit ise yine yüksek platolarla çevrili derin bir krater. İster kendi platonuzu koruyun, isterseniz merkezi ele geçirin. Seçim sizin. Bu yama önceki güncellemeleri de yüklüyor: Technology Level 2 değişiklikleri var. Bir multi-player senaryosu seçince o oyundaki teknoloji seviyeleri de ayarlanıyor. Senaryo 1: Senaryo 1'in başından Senaryo 2'nin sonuna kadar bütün teknoloji ağacı kullanılabiliyor. Senaryo 2: Senaryo 1'in teknolojileri mevcut olarak başlıyor ve yeni teknolojiler kullanılabiliyor. Diğer değişiklikler de bulunuyor. WZ21003B.ZIP

X-Wing Alliance Update 2.01 (LucasArts): Film Room'da uçtuğunuz görevleri kaydedip izleyebiliyorsunuz. Aureal A3D ses sistemi desteği geliyor. Donanım destekli 3D pozisyonel sesler eklenmiş. DirectSound 3D desteği geliştirilmiş. Cargo Area 2'de bazen oyuncu kargonun %97'sini incelese bile görev tamamlanmış sayılıyordu, bu düzeltilmiş. Ön görev 7: Görevi daha tutarlı hale getirecek amaçlar eklenmiş. Ön görev 8: Zaman zaman oyuncunun gemisi hangar kısmında açılamayan bir şekilde seçilemez oluyordu. Bu hata giderilmiş. Savaş 4 Görev 2: Zaman zaman görev için kritik olan bir konteyner patlıyordu, bu düzeltilmiş. Savaş 6 Görev 5: Easy zorluk seviyesinde TIE Fighter'ların yapay zekalarında bir sorun vardı, bunu ayarlamışlar. *XWAUP201.ZIP*

BU PATCH'LERİN HEPSİNİ CD'DE BULABİLİRSİNİZ. AYRICA ŞİMDİYE KADAR YAYINLANAN YAMALAR DA *WWW.PCGAMER.COM* ADRESİNDE SİZİ BEKLİYOR!

kokpitleri falan değişik olsaydı (*X-Wing Alliance*'ta olduğu gibi) tamam da, yalnızca dış grafikleri değişmesi için koskoca görevi baştan oynamak pek de zevkli değil. Bir de zaten *Rogue Squadron*'da görev ortasında oyunu kaydedebilme imkanı olmamasına sinir oluyorum ben. NF Update'i kullanabilmek için oyunun tam sürümüne ihtiyacınız olduğunu söylememe sanırım gerek bile yok.

Bu arada (konumuzla hiçbir alakası yok, ama buralarda kriz geçirdiğim için söylemem gerekiyor) şu anda Placebo'nun ikinci albümünden "The Crawl" çalıyor ve ben hala nasıl yazabildiğime şaşırıyorum. Uzun zamandır en büyük favorilerimden biri bu (bir de Pulp'ın "I Spy" parçası vardır, bilenler bilir, bu ikisi benim "yamulma parçalarım" olurlar). Dinlerken resmen taş kesiliyorum çünkü, inanılmaz birşey. Sözlerinde "Your smile will make me sneeze, when we were Siamese" diyor yaa, çıldıracaaam!

Evet, öhöm, nerede kalmıştık? Dediğim gibi NF Update güzel bir eklenti, ancak fazla da bir yenilik yok. Zaten 1.25MB'ın içine daha fazla şey sığdıramazlardı. Bir de tabii beleş olması yüzünden böyle. Ayrı bir ürün olarak piyasaya sürüp parayla satsalardı eminim çok daha farklı olurdu.

Aslında bu ay eklentiler bakımından oldukça boş bir ay. Piyasada gözüme çarpanlar arasında *Unreal*'ın ve *Blood 2: The Chosen*'ın birer görev paketi bulunuyor, ama açıkçası dersime pek çalışamadım (sular kesikti örtmenim) ve bunları henüz oynama fırsatım olmadı. *Blood 2: The Chosen*'ın paketini zaten biliyoruz, her tarafta çarşaf yorgan ilanını verip duruyorlar. Ama *Unreal*'ınkine pek rastlamamıştım, en kısa zamanda alıp test edip anlatıyorum, söz...

Bugünlerde gezip tozmaktan oyun oynamaya pek zaman bulamıyorum (var ya, şu laf bile baştan aşağı falso zaten!) Daha geçen gün Garbage konserine gittim, gerçekten çok iyiydi. Fazla itiş kakış da olmadığı için neredeyse en önden izledik. Çok sağlam çaldılar, üstelik Shirley hiç de öyle soğuk biri falan değil, gayet şirin birisi. Seyirciye hayran kaldılar, eee tabii bu kadar az grup gelirse seyirci de çıldırır... Daha önümüzde Massive Attack var, bir de Apollo 440 Çeşme'ye mi ne gelecekmiş, ben de o sıralarda sanırım orada olucam, onları da bir izlemem lazım...

Son olarak orada burada haberini duyduğum eklentileri yazarak bitireyim. *Railroad Tycoon II* için *The Second Century* adlı bir add-on geliyor. Thief için bir görev editörü yayınlandı, bunu *Thief: The Dark Project*'in kendi sitesi olan *www.thief-darkproject.com*'dan alabilirsiniz. Spor oyunları cephesinde ise *PGA Tour Pro* ve *Tiger Woods Golf* için birer eklenti seti yolda...

Evet, bu ay da kelimelerim bitti. Gelecek ay yine beraber kalalım, uzatma dakikalarında buluşalım, tamam mı? Kendinize çok iyi bakın.

cüneyth@pcgamer.com.tr

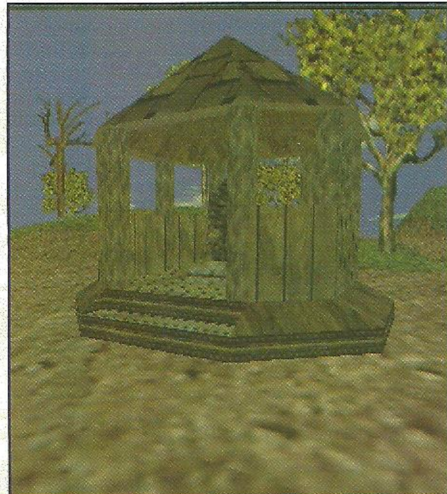
PCG

Iyyyk!!! Goblin'den Knight Mı?

Selam! Galiba geçen ayki yokluğumu çoğu kişi "Ayrıldı, artık yazmayacak..." şeklinde yorumladı. Ama burdayım, yazıyorum, yıkılmadım, ayaktayım, ayakta durmaya çalışıyorum, devrilmeyeceğim, kasıyorum, sonsuz kasış... Aaah, neyse sonunda kendimi toparladım ve baktım etrafta ne var oyun olarak? Tabi ki *M&M7* !!! İşte bu ayki konumuz *M&M7*'de karakter yaratmak.

Genele bakacak olursak 3DO pek de öyle *M&M* serisinde devrim olacak nitelikte bir değişikliğe gitmemiş. *M&M6* ne ise *M&M7* de odur diyebilir miyiz? Kısmen. Bazı değişiklikler yok değil, ki olacak bu değişiklikleri daha önceki yazılarımdan birinde yazmıştım, ama oyunun geneli yine aynı, yine aynı, hatta sıkıcı (bence).

Oyunun açıklaması, nasıl oynayacağınız, ne tür taktikler kullanacağınızı yazmaktansa, çoğumuzun büyük zevk aldığı karakter yaratma aşamasını açıklamak istiyorum. Önce statlar (özellikler)


Alışık olduğumuz "sunak"lara devam...

STATLAR

Daha önceki oyunda olduğu gibi statlar yediye ayrılmış.
Might: Tamamem fiziksel güç, kaba kuvvet. Combat'te daha fazla hasar vermenizi sağlar.
Intellect: Karakterin ne kadar zeki olduğunun göstergesi. Sorcerer, archer, ranger, thief ve druid'lerin spell pointlerinin artmasını sağlıyor.
Personality: Etrafındakileri etkileme gücü. Cleric, paladin, ranger, monk ve druid'lere spell point bonus sağlar.
Endurance: Tamamen bedensel dayanma gücü. Hit pointlerin yüksek olmasını sağlar.
Accuracy: El göz koordinasyonu. Yakın ve uzak dövüş silahlarını kullanırken daha kolay vurmanızı sağlar.
Speed: Karakterin ne kadar hızlı olduğunu belirler. Hızlı karakterler birim zamanda daha çok action yapar.
Luck: Şanslı karakterlerin büyüden etkilenmeme şansları daha yüksek.


Ahmet Hesapçı

M&M7 sınıf atlama sistemi ve yeni ırkları ile umut vaadediyor ama oynanışa bakarsak eskisinden pek de farklı değil...

IRKLAR

M&M7'de olan ırklara şöyle bir yüzeysel değinelim.
İnsanlar: Gayet iyi dengelenmiş. Hemen hemen herşey olabilirler. İyi dövüşürler, büyü yetenekleri de gelişmiştir. Human'lar için seçilebilecek en iyi sınıflar Archer, Ranger, Cleric'tir. Humanlardan sağlam Monk veya Thief de çıkabilir. Bütün Attribute'ları (özellikleri) maximum 25'e kada çıkabiliyor.
Elfler: Bu orta boylu, sivri kulaklı, ince yapılı ırk mükemmele yakınlıkları ile tanınır. Elf'ler inanılmaz derece güzel büyülü yaratıklardır. Ama yalnızlığı, durağanlığı, izole yaşamayı severler. Elfler karakter yaratmada direk olarak Accuracy ve Intellect'lerine bonus alırlar ama Might ve Endurance'larına ise penaltı alırlar. Bu demek oluyor ki, zeki ve çevikler, ama fiziksel olarak güçlü değiller. Bu da onları çok güçlü büyücüler olamaya iter. Ayrıca gayet iyi archer veya druid olabilirler. Oyun boyunca ilerlerken Might ve Endurance en fazla 15'e kadar çıkabilirken, Intellect ve Accuracy 30'a kadar yükselebilir.
Goblinler: Aslında goblinler, kötülüğe hizmet eden, aptal, küçük, çirkin yaratıklardır. Ama nasılsa *M&M7*'de bu iğrenç ırkı karşımıza seçim şansı olarak çıkartmışlar. Burada Goblin'ler çok güçlü ve hızlı ama biraz aptal ve kişiliksiz,çirkin yaratıklar. Might ve Speed' bonus alırken, Intellect ve Personality'lerine penaltı alıyorlar. Knight olmak için en güçlü adaylar. (Aman tanrım, hayır bunu yapmayın nolur. Güçlü olur diye Goblin'den Knight yapmayın. Hiç bir karizması kalmaz, olayı biter Kinght'ın. Goblin'den Knight yapanı duyarsam gelip bizzat kendim kafasını


Elflerin barınakları biraz daha güzel olabilirdi. Yok yok, olmamış.



Zombiler! Hiç korkmayın ve düşünmeden aralarına dalın. Tabii kaba kuvvet yerine bir fiireball yollayarak da işlerini bitirebilirsiniz.


Artık bizim de bir kalemiz var! Arada takılıp bir soluklanabilirsiniz.

uçururum.) Monk veya Thief için de iyi bir seçim. (İlla goblin oynatacağım diyorsanız Thief yapın kardeşim. Zaten bu iğrenç ırktan çıksa çıksa hırsız çıkar.)
Dwarflar: Kısa boylu kas yığını cüceler. Hep şikayet eden, çabuk kızan, ateşli ama bir o kadar sevimli ırk. Endurance ve Might'ları aşmış. Dwarflardan da iyi Knight ve Paladin olur. Dwarfları severim. Sağlam parti elemanı ve iyi dost olurlar. Arada bir sinirlenip devasa battle axe'lerini kafanıza geçirseler de bir dwarf ile yapılan içki muhabbeti hiç bir seye değişilmez. (aslında burada biraz olayı masaüstü frp'sine benzettim, maalesef bilgisayar oyunlarında böyle şeyler yapılamıyor, henüz.)

SINIFLAR

M&M7'de sınıf atlamada gayet yaratıcı bir şekil bulmuşlar. Seçtiğiniz yola göre (iyi veya kötü) en sonunda farklı bir sınıfınız oluyor. Mesela bir Knight önce Cavalier oluyor sonra iyilik için savaşmışsa Champion, kötülüğe uşaklık etmişse de Black Knight oluyor. Sınıflar ve gelişimleri şöyle:
Knight: Tam bir savaşçı. Çok fazla sayıda silahı kullanabilir, zırhları giyebilir ma buna karşılık hiç büyü yapamaz. Calalier olduktan sonra iyiler Champion, kötüler Black Knight olmak durumunda.
Thief: Bu sinsi ırk yüz yüze savaşmaktansa daha çok yetenkleri ile hırsızlık yapmayı veya tuzakları etkisiz hale getirmeyi başarabilir. Elemental okullarında büyü de yapabilirler. Thief'ler Rogue olduktan sonra Spy(iyimsi) veya Assassin(kötü) olurlar.
Monk: Monklar yakın dövüş sanatlarında uzman kişiler. Knight'lardan sonra en iyi dövüşen sınıf. Bir de Cleric'ler gibi Spirit, Mind ve Body Magic yapabiliyorlar. Bir Monk gelişim safhasında önce Initiate sonra da Master (iyi) veya Ninja (kötü) olabilir.
Paladin: Knight ve Cleric arasında bir yerlerde. Tanrı adına savaşan, cesur, karizmatik savaşçılar. Çoğu silahı kullanabilirler ve de Cleric'ler gibi Spirit, Mind, Body Magic yapabilirler. Crusader'dan sonra Hero veya Villain olma sizi elinizde.
Archer: Uzaktan okları ile dövüşen bu hızlı ve keskin nişancılar aynı zamanda büyü de yapabiliyorlar, hem de Elemental okullarından. Knight ve Sorcerer arası bir sınıf olan Archer'lar önce Warrior Mage, daha sonra Master Archer veya Sniper olabilirler.
Ranger: Ranger'lar doğa adamlarıdır. Knight ve Druid arası bir sınıf. Herşeyden biraz öğrenirler ama çok az skill'de master olabilirler. Elemental ve Clerical büyü yapabilirler, silah ve zırh kullanmakta da oldukça iyidirler. Önce Hunter olan Ranger daha sonra Ranger Lord veya Bounty Hunter'lığa yükselirler.
Cleric: Tanrının seçilmişi olan Cleric'ler tanrılarının onlara bahşetmiş olduğu büyü türünün uzmanıdırlar. Önce Priest'liğe yükselenler ilerde Light veya Dark side'ı seçmek zorunda kalacaklar.
Sorcerer: Büyü, maddeyi değiştirir. Çok güçlüdür. Büyücüler kendi alanlarında uzmanlaşmak için hayatlarını feda ederler. Yıllar süren eğitim, uykusuz geceler, çalışma onları fiziksel olarak çelimsiz, zayıf, güçsüz yapar. Ama hiç kimse bir büyücüye güçsüz diyemez, çünkü bir kaç saniye sonra kendine doğru gelen büyük bir alev topu ile karşılaşmak istemez. Sorcerer'lar hafif zırhlar ve silahlar kullanırlar, elemental magic yaparlar. Wizard'a yükselen biri daha sonra ArchMage veya Lich olabilir.
Druid: Sorcerer ve Cleric karışımı Druidler doğanın koruyucularıdır. Kötü savaşçılardır ama her iki büyü tipini de kullanabilmeleri avantajlarınadır. Great druid olduktan sonra ArchDruid veya Warlock olabilirsiniz.

Sınıf seçerken dikkat edilecek en önemli şey strateji. Tek tip bir parti yaratmak ilerde tıkanmanıza neden olacaktır. Size önerebileceğim iki yöntem var. Biri herşeyden biraz biraz bilen sınıfları karıştırmanız. Mesela, Druid, Monk, Ranger, Paladin, Archer. Böylece partinizde gerekli skill'e sahip en az biri bulunur. Ya da işi erbabına bırakarak, bir işte en iyi adamların her birinden birer tane alıp, onu uzman olduğu konularda geliştirmek. Mesela, bir Cleric, bir Sorcerer, bir Knight, bir Thief almak gibi. Bu sınıflar kendi alanlarında uzman ve güçlü sınıflar.

Bu yazıda çok fazla teknik bilgi vermekten de daha çok ırklar ve sınıflar hakkında biraz bilginizin olmasını istedim. Ne de olsa bu bir RolePlay oyunu ve seçtiğiniz karakterlerin ne işe yaradıklarını, nasıl bir karakterleri ve işleri olduğunu bilmeniz onları nasıl kullanabileceğiniz konusunda yardımcı olacaktır.

Bir quest'i nasıl çözeceğinizden çok, karakterler ve skill'ler hakkında isteğiniz soruyu sorabilirsiniz. Adresimi biliyorsunuz. Gelen mail'leri cevaplamaya calışırım, ama söylediğim gibi çözüm hakkında cevap yazmayacağım, eğer çok sıkışadıysanız, hehe. Bir dahaki yazıda görüşmek üzere.

ahmet@pcgamer.com.tr

PCG


Armageddon'ı izlemişsinizdir herhalde. Bu seferki meteorlarımız bana doğrudan Şilmi hatırlattı...

Dünyayı mat eden adam

Bu sıcak yaz günlerinde bilgisayar ekranının hafıza ve immünsistem zayıflamalarına yol açan radyasyon şuaları ile manyetik alanına maruz kalmak yerine keyif adamı editörümüz Güven gibi Bodrum maceraları yazmak ya da uluslararası çapkın Kaan gibi Amerikalı bir bayanla sırra kadem basmak, benim gibi sorumlu (dürüst olmak gerekirse bahtsız) bir editör için söz konusu bile değil... Diğerleri ay boyunca geze eğlenedursun ben yine online oyun dünyasının lag'le kirlenmiş yollarında avare oldum. Yeni TNT2 Viper 770' ime kavuşmamla 3D alemlerine daldım; ancak siz okuyucularım için bahsedecek yeni bir oyun olmadığından ve müjdeli haberleri verilecek oyunların hemen hepsi özel dosyalarımızda benzersiz bir şekilde ıncığına cıncığına kadar incelendiğinden bana da gözlerimi Internet ve online alemin diğer ufuklarına gözlerimi kaydırmak kaldı. İşte size bir haber ve izlenim demeti... Her ne kadar sürçülisan (her nasıl yazılıyorsa) ettiysek affola...

Microsoft ve Kasparov'dan bir ilk

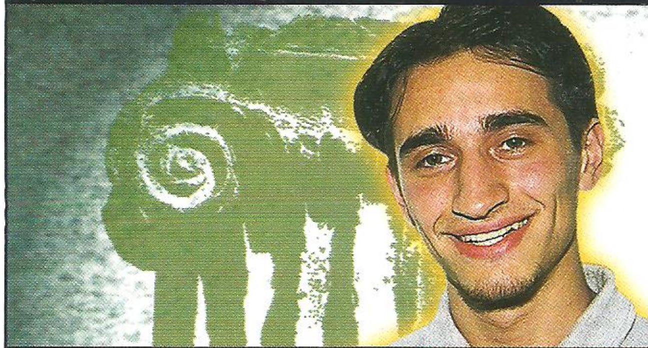
500 milyar dolarlık parasal gücüyle (yanılmıyorsam Türkiye'nin bütçesi 300 milyar dolardı) kapitalizmin totemi Microsoft firması eğer bir devlet olsaydı dünyanın 9. Büyük finansal gücü olacaktı. Dünyanın dört bir yanındaki ülkeleri pazarına katma konusunda satranç tahtasındaki attan daha kıvrak olan bu firma, geçtiğimiz aylarda (yine yanılmıyorsam) 500 milyon dolara Hotmail'i alarak Internet'te artık daha etkin bir şekilde boy göstermeye kararlı olduğunun ilk sinyallerini vermişti. Mirosoft son olarak da dünya şampiyonu büyük usta Kasparov'la işbirliği yaparak "Kasparov VS The World" başlığı altında ilk kez denenen bir yöntemle uzun soluklu bir satranç oyunu düzenliyor. Internet üzerinden oynanan bu oyunda Kasparov, tüm dünyadan oyuna katılanlara karşı tek bir maç yapıyor. Oyunda dünya takımının yapacağı hamleler gayet demokratik; ama bu durumda ne derece yerinde olduğu tartışmalı bir yöntemle, yani oy verme yöntemiyle yapılıyor. Hamleler birer günlük aralarla gerçekleştiriliyor. Kasparov hamlesini yaptıktan sonra sıra "Dünya"ya geçiyor; yapılması olası hamleler arasındaki oylama sonucu en çok oyun alan hamle belirleniyor ve yerine getiriliyor.

Oyuna katılmak çok basit tek yapmanız gereken *www.zone.com* adresine girip oradaki yönlerdirmelere uyarak Microsoft Gaming Zone'a üye olarak size özel şifrenizi almak. Şifrenizi aldıktan sonra her turda istediğiniz hamleye oy vererek oyunun akışına etki etmeye çabalayabilirsiniz.

Peki Kasparov'un en çok yaptığı açılış olan e4'le başlayan bu oyunun sonucu ne olabilir? 'Dünyanın' şansı olabilir mi? Kasparov "teoride 'Dünyanın' yenme şansı var" diyor; ama buna pek ihtimal vermediğini de seziyorsunuz. Bu sadece Kasparov'un kendine olan haklı güveninden kaynaklanmıyor. Bence büyük usta, bu sistemin temelde büyük oyunlara izin veremeyeceğinin farkında. Şurası kesin ki satrançta süreklilik sağlamadıkça strateji oluşturulamaz. Binlerce insanın kafasında oluşan ve aslında tek tek hamlelerin analizi sonucu hamle önerilmesine dayanan bu oyunda ileriye dönük tutarlı bir stratejinin yaratılması ne derece mümkün?

İşte yazıyı dergiye ulaştırdığım günkü durum. Kasparov'un taşları daha yeni oyuna giriyor, yani asıl savaş yeni başlıyor...

Mustafa Balkaya



Kasparov'a "şah" demek kaç kişiye nasip olur dersiniz? Artık belki de binlerce kişiye...

Ben satrancı boş zamanlarında oynayan bir acemiyim, dolayısıyla çok iddialı konuşmam doğru olmaz; ama yine de 'Dünyanın' kazanması bence imkansız. Kasparov gibi bir satranç devini yenmek için, değil durumu idare eden hamleler, gerçekten zekice ve cesaretli hamleler yapmak bile yeterli olmayabilir. Satrançta bir pozisyona bakan her profesyonel, o duruma uygun bir hamle üretebilir; ama büyük ustaları benzersiz yapan oyunun sürekliliği içinde yaptıkları değişik ve onların stilini yansıtan hamleleridir gibi geliyor bana. Dolayısıyla tıpkı stadyumdaki kalabalıkların dünyanın her yerinde aynı olan tekdüze sesi gibi 'Dünya' takımının da hamleleri keskinlikten uzak, belli bir stile sahip olmayan ve kopuk kopuk tek hamlelerden oluşan kişiliksiz bir oyun ortaya çıkaracaktır diye düşünüyorum.

Bir satranç meraklısını hem mest eden hem de hevesini kursağında bırakan bu organizasyon ortaya çıkan müthiş oyunla değilse bile Internet'in olasılıklarının sonsuzluğunu bir kez daha yansıtan yaklaşımıyla hafızalarda yer edecek. Şahsen ben Internet üzerinden onunla teke tek oynayacağım günü iple çekiyorum...

serpil@pcgamer.com.tr

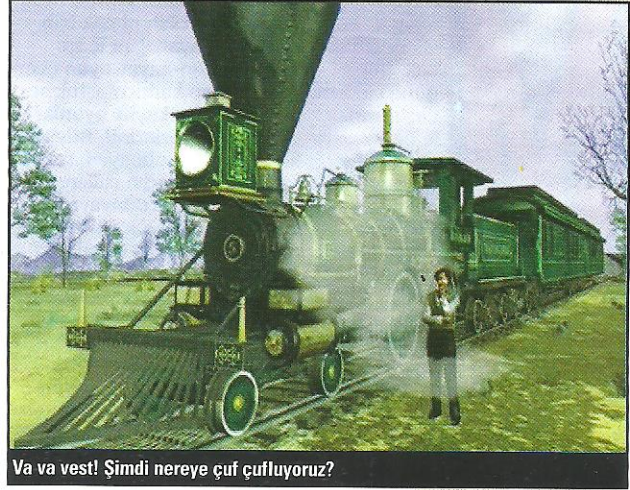
PCG

Tatil Zamanı!

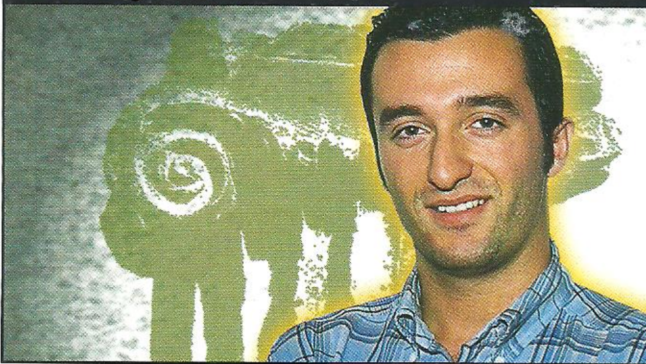
Evet, başlıktan da anladığınız gibi buradayım. Yani size göre orada, yani Bodrumda! Herkes gibi biz editörlerin de tatile çıkmaya hakkı var, öyle değil mi? Bizim de sıcak kumlardan serin sulara atlamaya hakkımız var! Bu sözlerim umarım dergide bir ayaklanmanın başlangıcı olmaz; çünkü ben şu an kumsalda bir yandan dizüstü bilgisayarımın güzel likit kristal ekranına bakıp bir yandan da 'en güzel bikini' yarışmasını izlerken dergideki sevgili arkadaşlarımın labirenti andıran ofisimizdeki çıkışı bulma çabalarını düşünmek çok üzücü. Aslında bu yazıyı sizlere ulaştırmak benim için bayağı zor oldu. Yani köşemi yazmak için dizüstü bilgisayarı bırakın masaüstünü bile zor buldum. Sonra tabii bir de yazıyı dergiye ulaştırmak için Bodrum'un sıcağında Internet café arayışlarım falan... Neyse ki en sonunda tatilimi strese sokmadan durumu toparlayabildim. Aslında bu sayıda birkaç Bodrum maceramı anlatmak isterdim; ama şimdilik onları pas geçsem iyi olur (yani dergideki geleceğim bakımından).

Adventure dünyasında her şey eski tas eski hamam. Geçen sayıda da belirttiğim gibi bütün bombalar 1999'un sonbaharında patlamak için ayarlanmış. Gelecekten haber vermekten ben de bıktım ama piyasa kötü, elden bir şey gelmez. E3'den havadislere devam...

İlk olarak vizyona girmesini sabırsızlıkla(!) beklediğim bir filmin PC'deki aksiyon/adventure versiyonundan birazcık bahsedeyim. Herhalde size 'welcome to Miami' dersem oyunun da *Wild Wild West: The Steel Assassin* (va va vest diye okunur) olduğunu tahmin edebilirsiniz. Maalesef filmi yetmiyormuş gibi Southpeak bir de aynı konseptten oyun çıkarıyor, sineğin yağını çıkarmak gibi. Bildiğiniz gibi filmin başrolleri Will Smith ve Kevin Kline. Takmışlar mahmuzları, vahşi batıda rap yapıyorlar (tabii güzeller güzeli Selma Hayek da filme ayrı bir tat katmış). Siz de bu PC zorlamasında ister James T. West (Smith) ister Artemus Gordon (Kline) kılığına bürünüp o bulmaca senin, bu bulmacam benim diyerek etrafta deli dana gibi koşturuyorsunuz. Arada filmden alıntı espriler de cabası! Amacınız kurşunların vızır vızır dolaştığı ortamlardan paçayı kurtarıp President Grant'e yapılacak bir suikasti engellemek.


Va va vest! Şimdi nereye çuf çufluyoruz?

Güven Çatak



İlk bunları öğrendiğimde oyunun adventure'dan çok aksiyon içerdiğini düşündüm. Sonra bir de baktım ki bunu benden başka oyunu yapanlar da düşünmüş ve oyuna bir aksiyon ayarı koymuşlar. Yani 'ben bu oyunda saçma sapan zamanlama streslerine girmek istemiyorum' diyorsanız, ayarı minimuma getirerek bu tür sıkıntılara girmekten kurtuluyorsunuz. Bence bu özelliğin oyunda yer alması hiç fena olmamış. İyi bir adventure oyuncusu mouse üzerindeki hakimiyetinden çok aklını kullanarak olayları çözmelidir. Umarım bu tip ayarlamalar yeni çıkan bütün aksiyon/adventure oyunlarında göz önüne alınır. Yalnız oyunun grafikleri hakkında pek olumlu şeyler söyleyemeyeceğim. Southpeak nedense Dark Side of the Moon ve Temujin'de kullandığı VRE (video reality engine) özelliğini The Steel Assassin'de kullanmaya tenezzül etmemiş. Eminim böyle bir grafik motoru için mantıklı bir açıklamaları vardır; çünkü oyunu piyasadaki diğer akranlarıyla karşılaştırınca görsellik bakımından oldukça ilkel kaldığını söyleyebilirim. Ama oyunun müziklerine hiçbir lafım yok. Oscar'lı Elmer Bernstein'ın film için hazırladığı müzikler doğrudan oyuna aktarılmış. Oyundaki iniş çıkışlara göre müzik de değişiyor ve sizi peşinden sürüklüyor. Gelelim Will Smith'e... Oyundaki karakterin Smith'e ne kadar benzeyeceği veya benzetileceği kesinlik kazanmamış durumda (galiba küçük bir telif hakkı meselesi var). Eğer bu pürüzler aşılırsa ilk zenci adventure karakterine merhaba diyebileceğiz. İlginç bir durum yani daha önce hiçbir zenci karakterin bir adventure oyununda ön plana çıkması... Bana kalırsa oyunda Selma Hayek bile olsa bu grafiklerle *Wild Wild West*'in diğer aynı zamanlarda çıkacak oyunlarında yanında pek şansı yok gibi bir şey.

Adventure dünyasında her şey eski tas eski hamam. Geçen sayıda da belirttiğim gibi bütün bombalar 1999'un sonbaharında patlamak için ayarlanmış...

Dergiden havadislere gelince... Herhalde en büyük bomba, ex-editörümüz Kaan'ın Amerika'yla olan ilişkilerimizi kuvvetlendirmek adına birtakım girişimlerde bulunması (yakışır!). Şimdilik bu kadar, adventure senaryolarınızı bekliyorum...

guven@pcgamer@com.tr

PCG

Köprüden Önce Son Çıkış

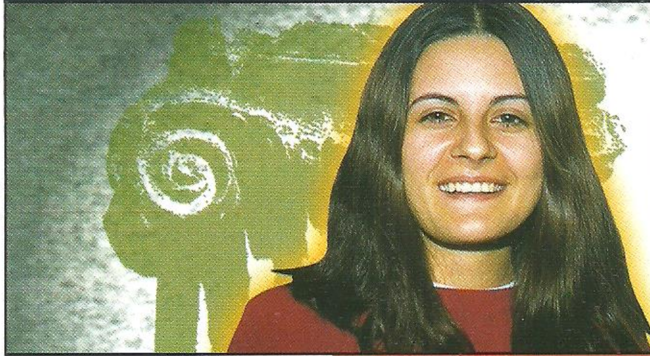
Merhaba Sevgili Okuyucu... Bugüne kadar seninle hep oyunları, hayatımızdaki yansımalarını, bu oyunların eksik kalan yanlarımızı nasıl tamamladıklarını konuştuk. Her oyunda aslında çok daha gerçek bir oyunu andıran yaşamlarımızı unutmaya, gözümüzden uzak bir köşeye itmeye çalıştık. Bir oyun bizi bu dünyadan ne kadar koparıp götürüyorsa o kadar başarılı demekti. Ne kadar özgün (bizim hayatlarımıza benzemeyen) bir hikayesi varsa, o kadar çekiciydi, oynanabilirdi...

Bugüne kadar bu köşede yazdığım, bahsettiğim oyunları hatırlıyorum şimdi. *Fallout*'un kahramanı Max Stone adına tuttuğum notları yazmıştım ilk olarak. Sonra Oğuz Atay'ın "oyun" anlayışıyla *Civilization*'ın dünyasında oynamaktan, o dünyayı nasıl içimize çektiğimizden, "büyük oyunlar" karşısında kendi küçük oyunlarımızı ezmek, belki de bu yolla ıslah olmak için kendime dayattığım iç içe geçmiş oyun-hayat-oyun çemberlerinden konuşmuştuk seninle. Sonra "küçük oyunlar"a dikimiştim gözlerimi. Büyük kahramanları olmayan, seni asla olamayacağın rollere sokmayan, üzerine dünyayı kurtarmak gibi büyük yükler bindirmeyen, sadece eğlenmen için yapılan, sonunda kaybedecek hiçbir şey bırakmayan, sakin, sevecen, tutarlı, iyi bir dostu andıran oyunlar...

Bugün elimde oyuna benzemeyen ama hiç şüphesiz, tartışmasız, yüzde yüz bir oyun olan, adına "cilveli kader" dedikleri ve nesneye dönüşmemiş bir bilinmez tarafından kontrol edilen bir hayat var. Bugün senin tanıdığın, alıştığın oyun-gezerin değil, sadece biz seninle birlikte oyunları gezerken arada kafasını uzatıp yazıya kendinden bir işaret bırakıp sonra kaçan, kaçması gerektiği için kaçan uyur-gezerin bu sayfa.



Yıldız çocuklarının kendilerine ait ve bizim bilmediğimiz bir yaşamları olduğuna dair elimizdeki az sayıdaki kanıttan biri de starchild diye isim verilmiş bazı fotoğraflar...



Serpil Ulutürk

Halbuki bugün kötülüğün zindanlarına inecektik seninle birlikte. Kötü olmanın gerçekten iyi bir şey olup olmadığını konuşacaktık belki. Bilmiyorum... Ama *Dungeon Keeper II*'nin rutubetli, soğuk, mezarı andıran ve arada sırada Might & Magic'ten fırlamışa benzeyen bazı "iyi adamlar" tarafından ziyaret edilen ama yabancıların ve ziyaretçilerin pek de sevilmediği o dekoratif mekanına gitmekten vazgeçtik.



Bir gün aynalar sanal görüntü vermekten vazgeçip görmeniz gerekeni gösterirse sakın paniğe kapılmayın. Ertesi gün düzelecektir... Burada; önde oyun-gezer, karşıda uyur-gezer.

> Bugün elimde oyuna benzemeyen ama hiç şüphesiz, tartışmasız, yüzde yüz bir oyun olan, adına "cilveli kader" dedikleri ve nesneye dönüşmemiş bir bilinmez tarafından kontrol edilen bir hayat var.

Günün ikinci bölümünde dört kişilik maceraperest ordumuzu önümüze katıp dağ, bayır dolaşacaktık. Yolumuza çıkan köylere uğrayacak, dostlarımıza yeni giysiler, silahlar alıp karınlarını doyuracaktık. Sonra köyün nabzını tutacaktık. Kimin hangi pis yaratıkla sorunu var, kimin bir an önce yerine ulaştırılması gereken bir mektubu var, sorup öğrenecektik. Hem biraz para kazanacak, hem Eratia'daki hayatı öğrenecek, tecrübe edinecektik *Might & Magic VII*'yle. Böylece kahramanlarımızın bastığı yerler titreyecek, kötüler bucak bucak kaçacaktı bizden. Belki dayanamayıp kurallara aykırı olduğu halde Keeper'a da sürpriz bir ziyarette bulunacaktık sonunda. İyiyle kötünün amansız mücadelesinde, her iki tarafta da kendi yarattığımız kahramanların nasıl birbirlerine girdiğine bakacaktık. Bu uzun yolculuktan da vazgeçtik.

Son olarak, günün arta kalan bölümünde, yani vakit kalırsa, biraz hız yapacaktık. *Star Wars* evrenine gidip Anakin Skywalker'ın yarış kostümlerini üstümüze geçirecek o gezegen senin bu gezegen benim turnuvalara katılacaktık. Giderek daha göz alıcı olan tuhaf aracımızla tozu dumana katıp eğlenecektik. *Star Wars: Episode I – Racer* da ilgi alanımızdan çıktı bugün.

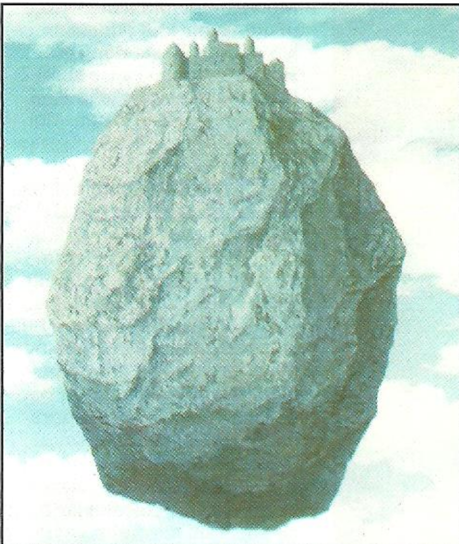
Maalesef sevgili okuyucu, seni bugün uyur-gezerin merhametine terk ediyorum. Sana ne anlatacak, daha doğrusu kendi kendine neler sayıklayacak bilmiyorum ben

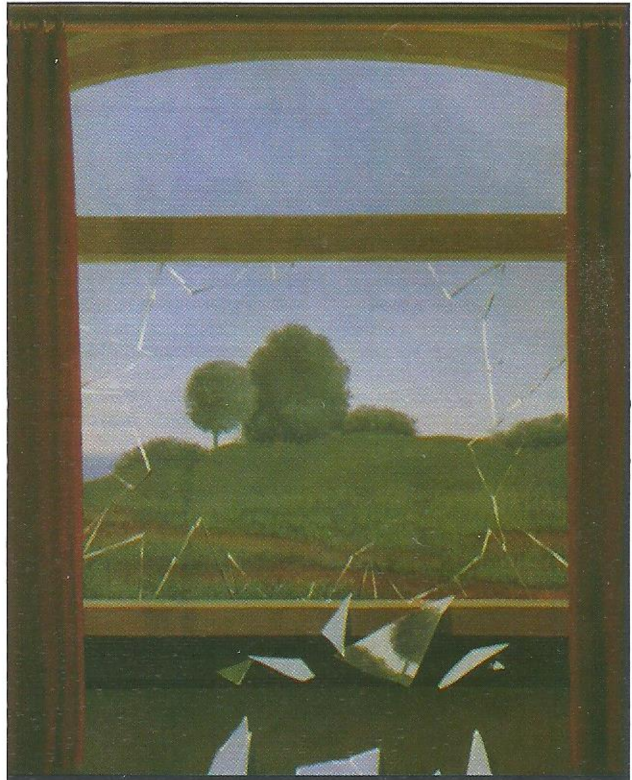
de. Ama daha önce hiç kalkışmadığı ve şimdiye kadar hep uzak durduğu halde şimdi kendini ele vermek istediğine göre söyleyecek, peki öyle olsun, sayıklayacak bir şeyleri olmalı. Gerçi seninle konuşmamızın bu bölümüne gelene kadar da oyun-gezere pek az fırsat verdi. Zaten başından beri ipler onun elindeydi. Ve sadece bir defa için de sonuna kadar onda olacak...

Uzay çocuklarını bilir misiniz? Space Odyssey'de Arthur C. Clarke'ın bahsettiği 'tükenmiş soylar'da doğan ve geleceğin karanlığında (belki de ışık huzmesi içinde) hala var olmaya devam eden 'yıldız çocuğu', kimi zaman da aramıza karışan insanlardan biridir. Uzay çocukları geldikleri yeri iyi bilirler ve bir an önce oraya dönmek için acele ederler. Oysa biz onları da herkes gibi biliriz. Çevremizde gördüğümüz her şey gibi onları da kabullenebilir, dışlayabilir, suçlayıp ödüllendirebiliriz. Ama ne olursa olsun hayatımızın içine yerleşen, nesneleşen, bildiğimiz bir tadı, sesi, rengi olan her şey ve herkes gibi onları da benimseriz. Yakında ya da uzakta... bir yerlerde ama kesinlikle bizim küçük dünyamızın sınırları içinde olduğunu bilmek belki de sadece yaşamsal konforumuzun bozulmaması için önemlidir. Biz yaşadıkça kimse gitmemelidir. Uzay çocukları da... Hatta, hele de onlar... Oysa onun zamanı bizimkine benzemez. Bizim ona giydirdiğimiz 27 yaş giysisi aslında onun taşımak istediği bir şey değildir (ya da, değilmiş demek ki...çünkü ben hala bilmiyorum, onun gitme zamanı da bizimki gibi mi?) Biz... sabah dokuzda evden, akşam altıda işten, gece on ikide televizyonun başından, yaşı yetmişe yaklaşınca da bu dünyadan ayrılan, periyodik yaşayan insanlar topluluğu için uzay çocuklarının zamanlama prensiplerini anlamak, anlamaya çalışmak ya da anlamış gibi yapıp sonu 'dır'la biten cümleler kurmak ukalalıktan başka bir şey değil...

Yıldız tozlarını bilir misiniz peki? Ben bilmezdim pek. Dün gece bir yıldız çocuğunun arkasından ağlarken gördüğüm, gökyüzüne serpiştirilmiş olan ve yerinde durmayıp, hızla etrafa dağılan o ışık taneciklerini farkedene kadar. Onları daha önce görmüş müydüm bilmiyorum. Ama yıldız tozlarını ilk kez gördüm, adlarının aslında yıldız tozu olduğunu ilk kez öğrendim. Dramatik halimle dalga geçer gibi sıçrayışlarını, sıçramaktan çok akıp gitmelerini izlerken onun, kendi yaşamını terketmiş olamayacağını farkettim. İşte oradaydı ve etrafa yıldız tozları saçıyordu...

Aleko'yu tanıyan var mı aranızda? Ben bir tane Aleko tanıdım... Belki bu dünya için bir oyun kahramanı değildi ama oynardı. Rolünü kendi yazmıştı, kendi evreninde geçen sonsuz uzunlukta bir hikayesi vardı. Bu hikayeye göre Aleko bir ara bizim dünyamıza uğrayacak, bir yıldız çocuğu olarak insanların karşına dikilip yazılara, konuşmalara ve davranışlara böldüğü kendi repliğini haykıracak ve sahneyi terk edecekti. Ya da sahneyi terk eden aslında bu dünya ve onun insanları olacaktı çünkü bu Aleko'nun hikayesiydi, bu dünyada başlayıp biten bir hikaye değil. Aleko'nun hikayesinin tamamını asla öğrenemeyeceğim. Ama bitmediğini biliyorum, çünkü belki de gitmeden önce buralara bıraktığı son izi, gökyüzüne savurduğu yıldız tozlarını gördüm...


Bu oyunda yaşadığınız yerin ve sizin özelliklerinize göre çok farklı görünümlere ve yeteneklere sahip olabiliyorsunuz. Tıpkı bu resimde olduğu gibi kendinizi ağırlığı dayanılmaz bir külçe olarak algılarken oyunun dünyası sizi beklemediğiniz şekilde ayakta kalmaya itebiliyor.


Bu oyunun en önemli kurallarından biri de geride kalan hiçbir şeyin aslında geride kalmaması... Üzerinde yaşadıklarınızın izini taşıyan bu cam kırıklarına dikkat edin. Canınızı gerçekten çok yakabilirler.

Köprüden Önce Son Çıkış ibaresi size tanıdık geliyor mu? Bazı insanlar ve dünyaya düşen bazı yıldız çocukları için bu, kentin iki yakasını birbirine bağlayan o çelik "gerdanlık"a yaklaşırken gördüğümüz yeşil üstüne beyaz harflerle işlenmiş "BİLET ALINIZ/TAKE TICKET" türü bir tabelanın söylediğinden daha fazla anlam içerir. Belki bu kadarına da hakkım yoktu ama ben bundan sonrasının anlatılmaz olduğu düşüncesindeyim. Daha önce de olduğu gibi burada bitirirmiş gibi yapıp, sonra da kendime engel olamayıp devam edeceğim sanırım... Köprünün sonuna gelene kadar dünyanın haberi olmadan üzerinden geçtikleri uzun ve düz yolu küçük anılarla süsleyip, çevrelerine göz gezdirerek bir güzelliğin tadını çıkarmaya çalışan ve köprü bittiğinde bu yazıdaki ilgi alanımızı da terkeden insanların bolluğuna karşın bir de köprüden önce son çıkışı kullananlar vardır. Onlar köprünün bir çeşit oyun olduğunu düşünürler ve bu oyunun asıl kahramanı yolcular değil yoldur onlar için. Köprüden önceki son çıkışı kullanarak bu oyunu oynamak istemediklerini, yolun yolcusu olmaktan çok kurbanı olmak istemediklerini söylerler. Çıkışa yönelirler ve oradan kendi çizdikleri bir yolla, kurallarını kendilerinin koyduğu bir oyunda rol alırlar. Belki köprüden geçenlerle aynı yere ulaşırlar sonunda ama kendilerince başka bir yol katetmişlerdir...

Ben sizi uyarmıştım, bu ay oyun-gezer de onun oyunları da yok demiştim... "Eh be ablacığım, oldu mu şimdi..." demeyin. Bu ay köşemde ufak bir darbe oldu ve koltuğumu bir defalığına oyun-gezerin arkasına saklanan uyur-gezere kaptırdım. Oyun-gezerin güçsüzlüğünü, uyur-gezerin de kurallara uymayan, asi tavrını mazur görmenizi bekliyorum...

Hava kararıyordu. Köşeden bir genç kızla bir genç adam göründü kolkola. Delikanlı bir şeyler anlatıyordu, genç kız da başını sallıyordu. "Bana kalırsa film biraz karışıktı," dedi genç adam. "Bazı yerlerini anlamadım." "Canım," dedi kız, "Sonunda çocuk ölüyor işte." "Aptal," dedi delikanlı, "O kadarını biz de anladık."

Bir kez daha, alıntıladığım O.A. önünde saygıyla eğiliyorum...

serpil@pcgamer.com.tr

PCG

Total Opposition

Cehennemde duyduğuma göre, dünyanın altı bin yılın sonunda ateşler içinde yanıp kül olacağına ilişkin eski zaman rivayeti doğrudur.

Zira yalazlı kılıcı taşıyan Kerubi'ye, bundan böyle yaşam ağacındaki nöbetini bırakması buyrulmaktadır. Bunu yaptığında, bütün yaratılış yok olacak ve şu an ölümlü ve çürümüş olarak gözükenler, sınırsız ve kutsal olarak ortaya çıkacaktır.

Bu tensel zevkin arttırılmasıyla gerçekleşecektir. Ancak insanın kendi ruhundan ayrı bir bedeninin olduğuna ilişkin birinci görüş silinmelidir. Bunu Cehennemde geliştirici ve iyileştirici olan, sahte görünüşleri eriten ve gizlenmiş olan sonsuzu açığa çıkaran şeytani metodlarla baskılar yaparak gerçekleştireceğim.

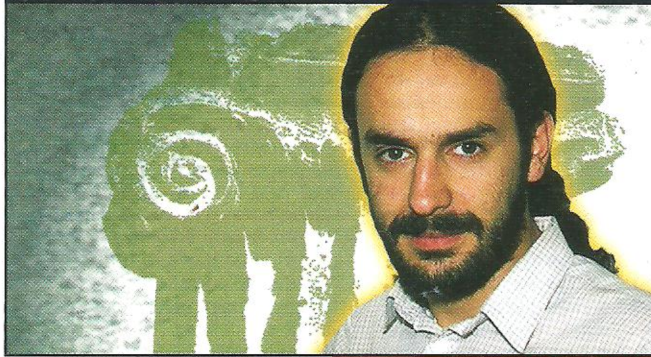
Algının kapıları temizlenirse, herşey insana olduğu gibi görünürdü: Sonsuz. Çünkü insan, herşeyi mağarasının daracık çatlaklarından görecek denli kapamıştır kendisini. (William Blake, Cennet ve Cehennemin Evliliği'nden)

Sizlerden yukarıdaki parçayı bir daha yavaş ve dikkatlice okumanızı istiyorum. Çünkü çeviri olması ilk okuyuşta anlaşılmasını oldukça zorlaştırıyor. Ama yok ben sıkılırım bir daha okumam veya ben zaten ezbere biliyorum bu satırları diyorsanız, lütfen yazının devamını okumayın ve beni affedin. Çünkü bu yazı sadece yukarıdaki satırları tekrar tekrar okuyarak, her seferinde cümlelerin içinden bir anlam daha çıkardıkça coşkuyu hissedecek olanlar için yazıldı. Bu onlarla benim aramda olan birşey ve diğer kişilerin bu küçük sohbet içinde geçecek olanları duymasını istemiyorum.



Kingdoms'daki gemiler ve denizlerin grafikleri rakip tanımıyor.

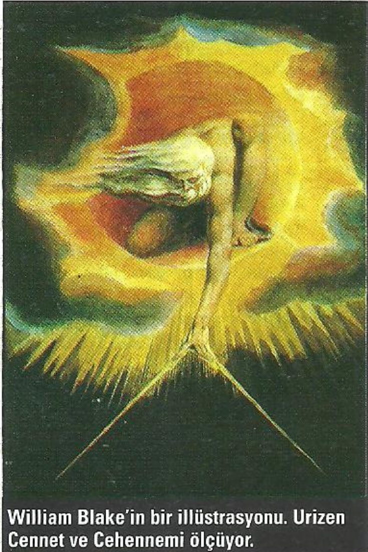
Tuğbek Ölek



Lise yıllarımdan üniversitenin başlarına kadar sürekli olarak Rock dinledim. Zaten o zamanlar hepimiz için başka bir alternatif yok gibiydi. Şimdi günümün büyük kısmını bilgisayar başında geçirsem ve pek dışarı çıkmasamda gençliğin nihayet farklı bir iki müzik türü bulduğunu görmek beni sevindiriyor. Neyse, lisede özellikle sevdiğim bir grupda The Doors'du. Ve The Doors'u seven her genç için olduğu gibi Jim Morrison benim için de bir idol'du. Birgün evde yalnızlığımın keyfiyle oturmuş salak bir TV kanalındaki çok kötü hazırlanmış bir The Doors belgeseli izlerken Morrison'un Aldous Huxley'nin Doors of Perception (Algının Kapıları) isimli kitabından etkilenerek grubun ismini koyduğunu duydum. O an kafamda küçük bir ampülün yandığı hissine kapıldım. Önceki aylarda Milli Eğtim Yayınlarından inanılmaz ucuz olduğu için toparladığım 40 kadar kitabın içinde birde Huxley vardı. Kitabı buldum. İsmi Yeni Cesur Dünya'ydı (New Brave World). Daha sonra Algının Kapıları'nı da bulup okudum. Daha sonra Ada, Pek Çok Yazdan Sonra, Denemeler, Crome Yellow, Those Barren Leaves... Huxley'i okudukça ve onun dehasını gördükçe Morrison benim için gittikçe ufaldı ve bir idol olmakdan çıkıp eski bir dosta dönüştü. Huxley'i okudukça ise sürekli olarak William Blake'in ismi geçmeye başladı. Zaten Algının Kapıları salt Blake üzerine kuruluydu. Ve daha sonra Blake'i buldum. Onun dehası karşısında ise Huxley eski dostlarım arasındaki yeri aldı.

Hep şunu merak ettim bu yolculuk nereye kadar sürecek? Morrison'la başlayan ve Huxley ile devam eden bu yolculukda Blake'in arkasından kim gelecek? Kimse gelmedi, benim yolculuğum Blake ile sona erdi. Daha sonra bu küçük yolculuğun ismini "seçmek" olarak koydum ve yaşamdaki diğer alanlarda da küçük "seçki" yolculuklarına çıktım. Yani sevdiğim ve değerli bulduğum herşeyin arkasını daha iyisini aradım. Daha derin, daha anlamlı olanların peşinde koştum. Ve her seferinde daha büyük bir güzellikle ve çıkılabilecek yeni

Algının kapıları temizlenirse, herşey insana olduğu gibi görünürdü: Sonsuz. Çünkü insan, herşeyi mağarasının daracık çatlaklarından görecek denli kapamıştır kendisini.



William Blake'in bir illüstrasyonu. Urizen Cennet ve Cehennemi ölçüyor.

bir yolculuğun iziyle geri döndüm.

Bunu yaparken iki şeye dikkat etmek gerekti hep. Birincisi kendi tercihlerine, diğerlerininkinden daha fazla güvenmek. Yani popüler olan şeyleri, salt bu yüzden sevmemek. Herkesin sevdiği birşeyi sevmek zorunda olduğunu düşünmemek. İkincisi ise daima daha iyisinin olduğunu düşünerek onu aramak.

Aynı şey bilgisayar oyunları içinde geçerli. Bazen herşey öyle bir hale geliyorki, dünyada bir iki oyun varmış gibi geliyor bana. İnsanlar sadece bunların peşinden koşuyormuş gibi. Ama gerçek bu değil. Dünyada her yıl bine yakın (kimbilir belkide daha fazla) oyun piyasaya çıkıyor. Ama sağa sola baktığınızda herkes hala *Fifa99, Quake2, Starcraft* oynuyor. Üstelik bu en çok oynanan oyunlar hep daha yavan ve insana birşeyler vermeyen oyunlar. Halbuki ben sıkı bilgisayar oyuncularının özel insanlar olduklarını düşünüyorum. Ortalamadan daha zeki ve kültürlü insanlar. Ama en yüzeysel oyunlar yanlarına iyi grafikleri ve iyi oynanışı alınca bir anda hit oluyorlar. Zaten *Tomb Raider* ve *Mortal Kombat* serilerinin hayranlarını hiç anlamıyorum. Küçük yaşlarda belki ama 16'sını geçmiş bir insanın böyle anlamsız oyunları oynaması vakit kaybından başka birşey değil.

Sanırım bu çelişkiyi kıran birtek *Civilization* olmuştu. Dünya uygarlığını yaratmak gibi bir zevke dayanıyordu ucu ve nasıl bir uygarlık yaratacağınız sizin elinizdeydi. Ama onun dışındaki kaliteli pek çok oyun hak ettikleri yere gelemedi. Mesela bir Sanatarium'un veya Birtright'ın çok daha fazla ilgi görmesi gerekirdi. Ama oyuncular Heroes'u Birtright'a tercih etti.

Şimdi aynı kaderi paylaşmasından korktuğum bir oyun var: Total Annihilation Kingdoms. Bence bu yıl içinde çıkan benzer real-time strateji oyunlarının en iyisi. Hatta bugüne kadar çıkmış tüm benzer RTS'lerin en iyiysi. *Starcraft, Dune2, C&C: Red Alert*... evet hepsinden. Tüm bu oyunları *Kingdoms* ile yan yana getirirseniz aslında hiçbirinin en ufak bir derinliği, en ufak bir farklılığı olmadığını görürsünüz.

Kingdoms FRP öğelerini RTS ile birleştiren bir oyun. Ancak buradaki Heroes'da olduğu gibi yavan bir FRP değil. Yüzüklerin Efendisi ya da Ejderhamızrağı serisinde okuduğumuz iyilerle kötüler arasındaki meydan savaşlarını yaşama şansınız var. Elbette oradaki gibi binlerce askeri kumanda edemiyorsunuz ancak Kingdoms bugüne kadar gördüğümüz oyunlar içinde en çok adam üretmenize izin verenlerden biri.

Ayrıca üretici Cavedog, Kingdoms'ın her yanına işleyen FRP öğesini (sadece geri planda değil) kendi yartmış. Oyunun CD'si içine yerleştirilmiş olan HTML formatındaki bir klavuz size ırkları ve kıtaları oldukça ayrıntılı biçimde sunuyor. Bu dökümanları karıştırmak bile büyük bir keyif. Bu konuda Kingdoms ile yarışabilecek tek oyun Myth sanırım.

Grafikler söz konusu olunca Kingdoms ona duyduğunuz hayranlığı zirveye taşıyor. Oyunun arayüzlerindeki grafikler bugüne dek gördüklerimizin en iyisi. Oyunun ana menüsünde cursor'ünüzü *Kingdoms* logosundaki ejderha'nın üzerine götürün ve nefesinizi tutun. Oyunun loading ekranı bile inanılmaz bir özenle hazırlanmış.


Ara videolardaki bir ejderha. Tüm bu resimler özenle seçilmiş.


Oyunun ara videolarındaki ortaçağ resimlerinden biri.

Her görevden önce izlediğiniz video'lar beni özellikle etkiledi. Starcraft'ın mükemmel animasyonları uzun metrajlı filmlere taş çıkartacak güzellikteydi belki ama Kingdoms'ın daha durağan olan video'larında genelde kayarak ve birbiri içinde eriyerek geçen ortaçağ ve FRP illüstrasyonları ve onun geri planında anlatılan hikayeler çok daha etkileyici.

Oyun içindeki grafiklere rakip olarak ancak *Age of Empires II* gösterilebilir. Ancak Kingdoms'da suda izler bırakarak süzülen gemiler, her yanı kaplayan sis ve çığlıklar içinde kanatlarını çırparak uçuşan ejderhalar sizi yerinize çivileyecek. Tüm bu güzel grafiklerin sırrı *Kingdoms*' ın grafiklerinin 3D olarak hazırlanıp çok güçlü bir 3D motoru ile işlenmiş olması. Ancak oyunu oynamak için iyi bir sisteme sahip olmanız gerekiyor. Ben oyunu bir Viper V770 TNT2 Ultra ile oynadım. Ne yazık ki bu grafikler için iyi bir 3D kart yeterli olmadı. Bilgisayarımın işlemcisi sadece bir PII-233 olduğu için çok adam üretip hepsini hareket ettirdiğimde saniyedeki kare oranının 2'ye kadar düştüğü gördüm.

Total Annihilation Kingdoms beni uzun süredir en çok heycanlandıran oyunlardan biri oldu. Çünkü oynanış, grafikler ve derinlik hepsi bir arada. Gerçekten ince ince nakış gibi dokunmuş bir oyun bu. Gidip bu oyunu alın ve oynayın. Eğer bakmayı, duymayı ve farketmeyi bilirseniz bu oyun size pek çok çıkış noktası pek çok yol sunacak. Oyun içinde gördüğünüz hikayeler, resimler ve müzikler sadece oyunun içinde kalmasın. Bu güzelliklerin kaynağını ve onlardan esinlenerek yeni şeyler yaratanlarıda arayın. Yolunuz açık olsun...

PS: Sunshine'a selamlar.


Oyun içinde burada uçan halısında gördüğümüz Darkest Priest gibi özel kahramanlarda var. İlk reismde Hero'muz ve Darkest Priest bir Swordsman'i büyü ile öldürüyor. İkinci karede Darkest Priest onu bir Ghoul olarak tekrar hayata getiriyor.

tugbek@pcgamer.com.tr

PCG

Bir Menajerlik Oyunu Nasıl Olmalı?

Menajerlik oyunlarının zevkini bir kez alanlar, kolay kolay bu oyunları oynamaktan vaz geçemezler. İster dünya devi bir takımı başarıdan başarıya koşturmak, ister güçsüz bir takımla ligden düşmemek için mücadele etmek futboldan hoşlanan her insana çekici gelir. Gerçek hayatta asla yaşayamayacağımız mutlulukları, sanal ortamda da olsa ancak bu tip oyunlar sayesinde yaşama şansını bulabiliyoruz.

Bana göre menajerlik oyunları ikiye ayrılıyor. Bunlardan birincisi grafiği olan oyunlar, ikincisi ise tamamen yazılar üzerine kurulmuş olan ve öyle muhteşem 3D grafikler içermeyen oyunlar. Peki ama bu iki çeşit menajerlik oyunlarından hangisi daha iyi? Hangisini oynamak insana daha büyük bir zevk veriyor?

Geçen ay boyunca sürekli olarak bir *Premiere Manager 99*, bir *Championship Manager 3* oynadım ve kendi kendime sordum: "Acaba bir menajerlik oyununda grafik olmalı mı?" Bu soru artık rüyalarıma bile girmeye başladı. Ben de bu konuyu sizlerle paylaşmayı düşündüm.

Kabul etmek gerekir ki iyi bir 3D grafik, oyunlara çok şey katıyor. Bu tüm 3D shooter ya da adventure oyunlarda olduğu gibi, spor oyunları için de geçerli. Mesela *NBA99*'u software modunda oynamak ile 3D kart yardımıyla oynamak çok farklı. Eğer Voodoo3 ya da TNT2 ekran kartına sahipseniz, her türlü oyun bir anda gerçeğe dönüşebiliyor. Ancak software modunda oynadığınız bir oyun ne kadar iyi olursa olsun, sıradan bir oyun olmaktan öteye gidemiyor.

Ancak menajerlik oyunları için aynı şeyleri söyleyebilmek mümkün değil. Kafama takılan nokta, grafiği olan menajerlik oyunlarının neden gerçekçilikten uzak olduğu. *Premier Manager 99*'un iyi bir oyun olduğunu kabul ediyorum. Ama maç görüntüleri tam anlamıyla rezalet. Bunu grafiklerin kötü olması anlamında söylemiyorum. Anlatmaya çalıştığım, maç içindeki hareketlerin hep aynı olması. Oyuncular birkaç pas yapıp direk kaleciyle karşı karşıya kalıyorlar. Kalecilerin kurtarışları hep aynı. Goller de öyle.

Championship Manager 3 ise tamamen yazılar üzerine kurulmuş bir oyun. Maç ekranında dahi olup biteni yazılar yardımıyla görüyoruz. Görsel açıdan pek de zengin olmayan *CM3*, aslında bu özelliğiyle benim gibi bir çok menajerlik oyunu tutkununa cazip gelmekte. Oyunda gereksiz hareketleri izlemek zorunda değiliz. Bazılarınız *PM99*'da da maçı izlemek zorunda değiliz diyebilir. Bunu ben de biliyorum ama *PM99*'daki maç anlatımının *CM3* ile hiçbir şekilde yarışamayacağını kabul etmek gerekir.

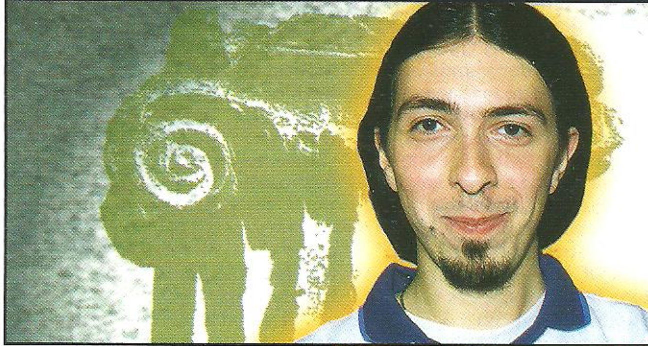


Premier Manager 99'da grafikler oldukça güzel. Peki ya gerçekçilik?

CM3'ün gerçekçi olması ve oldukça kapsamlı bir oyun olması, belki de grafiklere yer verilmemesinden kaynaklanıyor. Oyunun görsel açıdan değil de içerik açısından zenginleştirilmesinin uygun olduğunu düşünen EIDOS, tüm gücünü bu doğrultuda kullanmış. Bu da *CM3*'ün *Premier Manager 99*'dan çok daha iyi bir oyun olmasını sağlamış. Tabi bu benim görüşüm. Sizler ne düşünürsünüz bilemem.

Sonuç olarak benim için grafiği olmayan ve tamamen yazılar üzerine kurulmuş bir menajerlik oyunu çok daha iyi sonuçlar verebilir. Bunun en güzel örneği *Championship Manager 3*. Saatlerce başından kalkmadan oynayabildiğim oyunlardan birisi olan *CM3*, hem oynanabilirlik, hem de içerik olarak *PM99*'dan çok daha iyi bir oyun. Gerçek bir menajerlik heyecanı yaşamak istiyorsanız, tercihinizi *CM3*'den yana yapmanızı öneririm.

Cem Sinanoğlu



> Geçen ay boyunca sürekli olarak bir *Premiere Manager 99*, bir *Championship Manager 3* oynadım ve kendi kendime sordum: "Acaba bir menajerlik oyununda grafik olmalı mı?"



İşte son zamanlarda gördüğüm en iyi menajerlik oyunlarından biri: CM3

VE BİR TAVSİYE...

Konuyla pek alakası yok ama, son zamanlarda oynadığım en iyi oyunlardan birisi olan *Midtown Madness*'a deyinmeden bu ayki yazımı bitirmek istemedim. Oyun sıradışı bir araba yarışı. Oynanabilirliği oldukça iyi. Grafikleri aşırıya kaçılmadan hazırlanmış. Ben oyunu oynamaya başladığımdan beri hiç sıkılmadım ve hala oynamaya devam ediyorum. Eğer araba yarışlarından hoşlanıyorsanız, bu oyunu sakın kaçırmayın derim.

Neyse bu aylık da bu kadar. Gelecek aya kadar hepinize bol oyunlu günler dilerim...

cems@pcgamer.com.tr

PCG

Seni Kimler Aldı...

Hepinize merhaba sevgili okuyucularımız. Bu ay yine biribirinden ilginç konu ve konuklarla birlikte olacağız. Amacımız sizlerle birlikte hoşça vakit geçirmek. Gülerken düşünmek, düşündükçe de gülmek...

Ne oldu arkadaşlar, bu tarz size yabancı mı geldi? Yoksa "Gülçin'e neler olmuş böyle, bu kız şimdiye kadar üç yüz kadar espri yapmış olmalıydı ama şu söylediklerine bak... Hayır, hayır bu Gülçin olamaz!" mı diyorsunuz? Hiç de yanılmıyorsunuz. Evet köşenin isminin Sim Kolonu olmasına, yandaki fotoğrafa, hatta fotoğrafın üstünde yazan Gülçin Hatıhan ismine aldanmayın. Bu ay Gülçin'imiz gurbet ellerde tek başına üstesinden gelmesi gereken bazı sorunlara eğilmek durumunda kaldığı için köşesini yazamadı. Aslında durum tam olarak böyle değil, Durun size anlatayım.

Biliyorsunuz Gülçin bir süredir Amerika'da ve yazılarını da oradan gönderiyor bize. Bu ay nedendir bilinmez Los Angeles'a taşınacağı tuttu ve bir anda bağlantımız kesildi. Şu globalleşmiş olduğu söylenen dünyada bile hala böyle şeyler başımıza geliyor işte. Ne yaparsınız, kader bu ay hepimizi sevgili Sim Kolonu'muzdan ayrı düşürdü. Kıza sim kolonu da dedim ya, aferin bana... Sakın bana kızmayın, Gülçin'in köşesini hack ettiğimi falan sanıyorsanız yanılıyorsunuz. Sadece bu ay için ufak bir değişiklik söz konusu, o kadar. Hem size bir sır vereyim mi... Bence Gülçin'in şehir değiştirmesi filan bahane. Bence o boyut değiştirdi. Kızcağız aylar öncesinden söylememiş miydi, "Bekliyorum bu yıl içinde Mr. Sıpak mutlaka gelip beni alacak" diye... Hatta bu amaç uğruna Türkiye'yi terkedip Amerikalara gitmedi mi? Burası biraz sapa düşebilir diye tüm uzaylı dostlarımızın en çok sevdiği memlekete gidip orada beklerse şansının daha büyük olacağını düşünmüyor muydu? İşte bence nihayet Sıpak'ın radar kulakları Gülçin'in tiz çığlıklarını algıladı ve "Ben de bir gideyim, hem şu kızın derdini anlayalım, hem de hanım, çocuklar falan biraz eğlensin. Bu arada Vegas mı ne.. ordan haber yollayıp duruyor bizim tayfa. Acayip kumar oynuyorlarmış. Körk'e de kılım bugünlerde zaten, rulet masasında gününü göstereyim kerataya" gibi bir şeyler dedi. Sonra daaa, bizim Gülçin pfff. Uçtu gitti. Ama geri döneceğine eminim. Yani o dönmek ister mi bilmiyorum ama Sıpak'ın Gülçin'in dünyevi isteklerine pek fazla tahammül edebileceğini sanmıyorum...

Gülçin: Ya Sıpak abii. Kola bulunur mu sizin makinalarda. Ben çok susadım da...

Mr. Spak: Bak güzelim, şu anda ortadan kaldırmam gereken ufak bir mekik var. Evrenin barışı için çalışıyoruz burada. Lütfen şu kontrol paneline de dirseğini dayamaktan vazgeç.

Gülçin: Yaa, abi solla gitsin ukalayı. Uğraşma bunlarla. Tamam uzay trafiği de dünyadaki gibi stresli bir olay, farkındayım ama büyüklük sende kalsın. Bu arada kola demiştim abi... Yok mu?

Mr. Spak: Bak dünyalı. Siz bizim dostumuzsunuz. En azından şimdiye kadar öyle olduğunu düşünüyordum. Yok hayır, biriniz yüzünden inandığım tüm değerleri silemem. Tabii ki dostumuzsunuz... Ama sen... niye anlamak istemiyorsun beni. Dokunma sakın o düğmeye! Git bak, şuradaki pencereden dışarıyı seyret. Evrenin sırrını aramıyor muydun sen, hani ideallerin vardı, sen de bizim gibi Borg düşmanıydın? Hadi biraz bunlar üstüne düşün, kütüphanemizi araştır. Ne yaparsan yap ama git başımdan!

Gülçin: Sıpak abicim, ben seni anlıyorum, saygım sonsuz sana. Sakın şahsına alınma ama abi bu kulakların çok komik be... Yani bizdeki bir cins hayvanı andırıyor, afedersin. Abi, niye böyle bu kulaklar? Beni daha iyi duyabilmek için mi? Öyle bir masal var bizde, biliyor musunuz siz? Hani kırmızı başlıklı bir kız var da kurtu anneannesi sanıyor zavallıcık... ha? Abi bak hem beni konuşturuyorsun, dilim damağıma yapışıyor, hem bir bardak kolayı çok görüyorsun yani. Üstümde biraz bozukluk var, senden para filan istemiyorum ki... Sen makinanın yerini göstersen yeter.

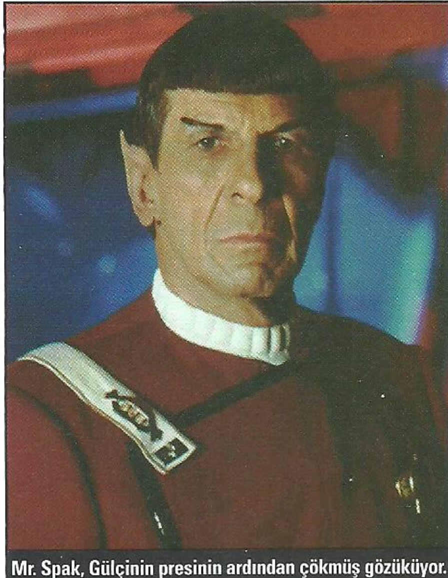
Mr. Spak: Seni benim başıma Borglar mı sardım! Git diyorum, git artık, giiit! Ajansın sen, biliyorum. Aramıza sızıp bütün evreni yok etmeye çalışan adi bir Borgsun! Sen o şerefsizlerin ürettiği en son savaş robotusun ve en tehlikelisisin...

Spak alarmı çalıştırır ve "Tüm personelin dikkatine!" diye başlayan acil çağrı duyursunu yapar. Gülçin'ciğimiz ne olduğunu bile anlamadan kendini 7. Caddeyle 82. Caddernin kesiştiği köşede bulur.

Hadi Gülçin, çık ortaya artık! PCG

Gülçin Hatıhan





Mr. Spak, Gülçinin presinin ardından çökmüş gözüküyor.

Sakın bana kızmayın, Gülçin'in köşesini hack ettiğimi falan şanıyorsanız yanılıyorsunuz. Sadece bu ay için ufak bir değişiklik söz konusu, o kadar.



Her ne kadar oyuncular kendilerini çok akıllı sansa da oyun tasarımcıları onlardan bir kat daha akıllılar. Bu düşündüğünüzden çok daha çılgın dahilerle yüzleşmekten çekiniyorsanız, sizi üstün kılacak hileler ve ipuçları için Strateji Merkezine bir göz atın.

Bize yazın:
PC GAMER TÜRKİYE
Büyükdere Cad. 15/A Hür Han
Kat.4 80260 Şişli/İstanbul
E-mail:
pcgamer@pcgamer.com.tr

Fleet Command

Ayrıntılı strateji rehberimizle okyanusların hakimi olun!

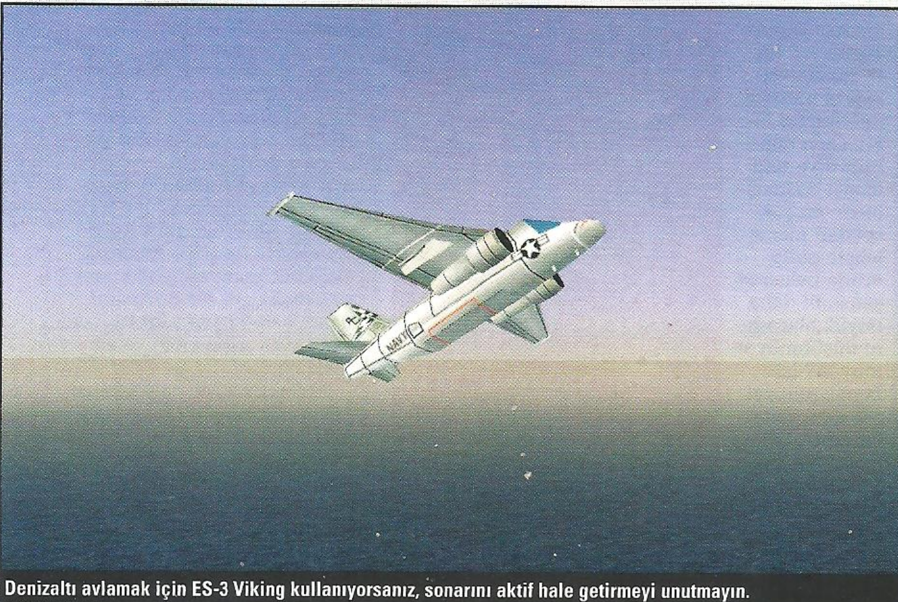
Karada savaşmak bir noktaya kadar tatmin edici olabilir ama gerçek stratejiler üretmek istiyorsanız uçsuz bucaksız okyanuslarda düşmanınızın yüksek teknolojili silahlarıyla uğraşmak zorundasınız. Dünyada meydana gelen krizleri gerekirse çamura yatarak çözmek artık sizin göreviniz. Tabii, Jane's Combat Simulations ekibinden David Bonacci'ye bir kulak verirseniz yükünüz bir parça da olsa hafiflemiş olur.

Denizaltı Avlamak

Her deniz subayı modern savaşlardaki en zor görevlerden birinin denizaltıları tespit etmek olduğunu bilir. Aynen gerçek hayatta olduğu gibi Fleet Command da denizaltıların yerini belirlerken sizi bayağı uğraştıracak. Bir denizaltıyı araştırırken birkaç tane ES-3 Viking veya SH-60 Helo gibi anti-denizaltı savaş (ASW) uçaklarından kullanın. Platformun üzerinde sağa tıklayıp SENSORS>ACTIVE SONOBUOY'u seçerek Viking'in veya Helo'nun sonobuoy alıcılarını aktif hale getirin. Gemilerinizi kullanarak da görünmez denizaltıları bulabilirsiniz.

Geminizin sonarını kullanarak genellikle denizaltıların torpido menziline girmeden önce onları tespit edebilirsiniz. Eğer düşman bir denizaltı geminize bir torpido ateşlerse, hemen geri dönüp Shift+3 tuşlarına basarak geminizin maksimum hıza ulaşmasını sağlayın. Denizaltı torpidoyu fırlattığı anda yeri belli olacaktır. Öyleyse denizaltıyı batırmak için hemen bir helikopter havalandırın.

Eğer hala bir denizaltıyı bulmakta zorluk çekiyorsanız en iyisi oyunu kaydedip oyundan çıkın ve sonra Debrief ekranından tekrar düğmesine basın. Debrief ekranı size hala yok edilmesi gereken bütün platformların (denizaltılar dahil) yerini gösterecek. Artık tam olarak kaç denizaltının olduğunu ve görevi başarmak için ne yapmanız gerektiğini biliyor olacaksınız.


Denizaltı avlamak için ES-3 Viking kullanıyorsanız, sonarını aktif hale getirmeyi unutmayın.

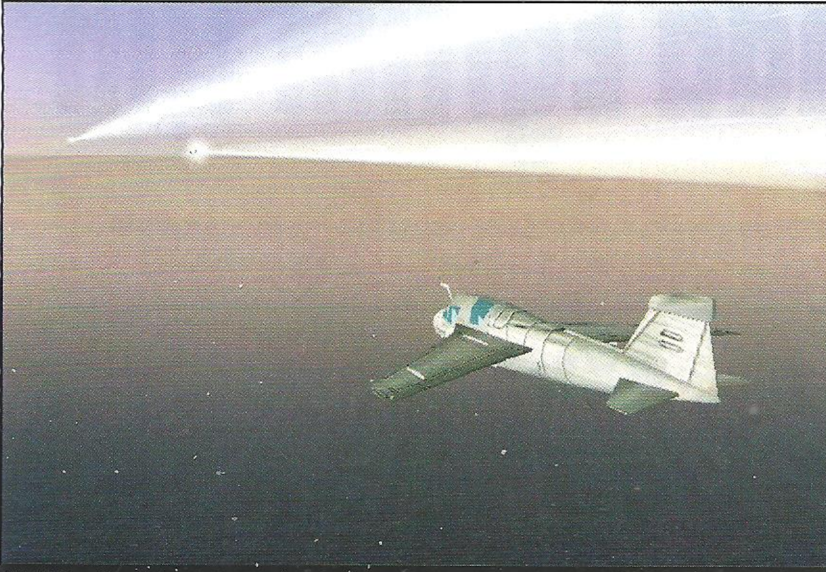

Bir Rus Acula'sı bir Amerikan 688 ile uğraşıyor.

Düşman Donanmasını Yok Etmek

Düşmanı görmekte zorluk çekiyorsanız, bütün gemilerinizdeki alıcıları aktif hale geçirin. Böylece düşmanı görebilecek ama düşman tarafından da görülebileceksiniz. Ayrıca E-2 Hawkeye'ınızı kullanarak gemilerinizin alıcılarını açmak zorunda kalmadan geniş bir menzili tarayabilirsiniz. SM-2, en etkili anti-gemi fü



E-2 Hawkeye'ı havalandırmak, bir göreve başlarken yapmanız gereken şeylerden biri olsun. Böylece savaş alanı hakkında geniş ve temiz bir menzile sahip olursunuz.


EA-6B Prowler elinizde bulunan en güçlü elektronik savaş platformlarından bir tanesi. Kıymetini bilin!

zelerinden bir tanesi. Çok hızlı ve hedefi ıskalamıyor. Düşman gemilerine saldırırken defanslarını kırmak için bunlardan birkaç tane ateşleyin.

Elektronik savaş gücünü sakın küçümsemeyin. ES-3 Viking ve EA-6B Prowler (bütün U.S. uçak gemilerinde var) başka bir geminin radarını bozarak SSM'lerinize karşı o geminin işini oldukça zorlaştırabilir. Elektronik savaş gücünüzü kullanmak için bu uçaklardan bir tanesini seçin, C tuşuna basın ve sonra bozmak istediğiniz platformun üzerinde sağa tıklayın. Düşman radarının gücünde belirgin bir azalma göreceksiniz.

Sıcak saatlerde çoğu kez her platformun üzerine tıklayacak ve bilgi penceresine bakarak ne yapmanız gerektiğini öğrenecek kadar zamanınız olmuyor. Ama bunun da bir kolayı var. M tuşunu kullanarak bütün müttefik platformlarınız için geçerli olan mevcut emirleri görebilirsiniz. Renk kodu sayesinde bütün donanmanızın emirlerini çabucak gözden geçirebilirsiniz: çatışma için kırmızı, radar bozmak için turuncu, geçiş için yeşil ve ID için sarı. Ayrıca platformunuzdan geçerli hedefe veya noktaya giden bir çizgi çizilecek.

Eğer donanmanızın ne tarafa gittiğini merak ediyorsanız, Shift+M tuşlarını kullanarak PIM çizgilerinizi görebilirsiniz. Bu grup liderinizin planladığı rota olmakla beraber görevi tamamlamak için siz de bu rotayı izlemelisiniz.

Senaryo Tavsiyeleri

JEOPOLİTİK KONUM

Komünizmin çöküp "özgür" bir Rusya'nın ortaya çıkmasından 10 yıl sonra başıboş hükümetin çökmesi, ekonomik sıkıntı ve organize suçlardaki dramatik artış Rus ordusunun kontrolü ele geçirmeye ve totaliter bir hükümet kurmaya sevk etmiştir. Rus ordusunun darbesiyle aynı zamanda Çin Halk Cumhuriyeti de ekonomik gücünü kullanarak ordusunu genişletme ve modernize etme çalışmalarına başlamıştır. Çin'in ekonomik desteğiyle Rusya'nın gelişmiş silah gücü birleşince iki dünya devi hem askeri hem de ekonomik bakımdan, çağın süper gücü Amerika'ya karşı kafa tutabilecek bir düşman haline gelmiştir (hep aynı saçmalık!).

Hindistan ise şiddetle tarafsızlığını ilan ederken Amerika'ya ve Batı demokrasilerine saldırgan bir tutum sergilemektedir. Muhtemelen kuzeyde mevzilenen Çin-Rus kuvvetleriyle ihtiyatlı bir işbirliği içersinde olmayı da ihmal etmemektedir (büyük silahları kim karşılıyor sanıyorsunuz?).

Birleşik Devletler, Birleşmiş Milletler için ateşleyici kuvvet olmaya devam ederken NATO üyeleriyle ve Pasifik demokrasileriyle (Avustralya, Burma, Endonezya, Japonya, Malezya, Yeni Zelanda, Filipinler, Tayvan ve Tayland) de dost geçinmektedir.

Senaryo birbirini takip eden ve politik-askeri olayların mantıksal gelişimine bağlı olarak gittikçe zorlaşan dört adet bölgesel sürtüşmeden oluşmakta. Senaryonun bir bölümünü başarıyla tamamlayınca savaş grubunuz bir sonraki bölüme hazırlanmak için o bölgedeki müttefik bir limana demir atarak erzaklarını yeniliyor ve yaralarını sarıyor. Savaş grubunuz rastlantısal bir şekilde atanacak olmasına rağmen genellikle aşağıdakilerden oluşacak:

- Üzerinde uçakların bulunduğu bir adet Nimitz sınıfı uçak gemisi
- Üzerinde helikopterlerin bulunduğu iki veya üç Ticonderoga sınıfı Aegis kruvazörü
- Üzerinde helikopterlerin bulunduğu iki veya üç Arleigh Burke sınıfı Aegis destroyeri
- Üzerinde helikopterlerin bulunduğu bir veya iki Spruance sınıfı destroyer
- Üzerinde helikopterlerin bulunduğu iki veya üç Oliver Hazard Perry sınıfı firkateyn

BAY OF BENGAL

Hikaye: Hint askeri kuvvetleri bir bölücü Tamil ayaklanmasını bastırma bahanesiyle Sri Lanka'ya bağlı bir adayı istila ederler. Aslında bu, Hindistan'ın birçok yönden zengin Sri Lanka'yı yeni sömürgesi yapması ve Hint Okyanusundaki deniz yollarını kontrol altında tutmak için adayı (ve Kolombo limanını) askeri bir üs olarak kullanması adına yapılmış planlı bir stratejik hamledir. Hem karadan hem denizden hücum eden Hint kuvvetlerine ek olarak Hint Donanması Mannar körfezine bir destek kuvvet yollamıştır. Sri Lanka hükümeti ve silahlı kuvvetleri istilacılara karşı kahramanca savaşmalarına rağmen başkenti ve Kolombo'nun ana limanını kaybetmişlerdir. Sri Lanka başbakanı Birleşik Devletlerden ve Birleşmiş Milletlerden, Hint istilacıları topraklarından çıkarabilmek için yardım istemiştir.

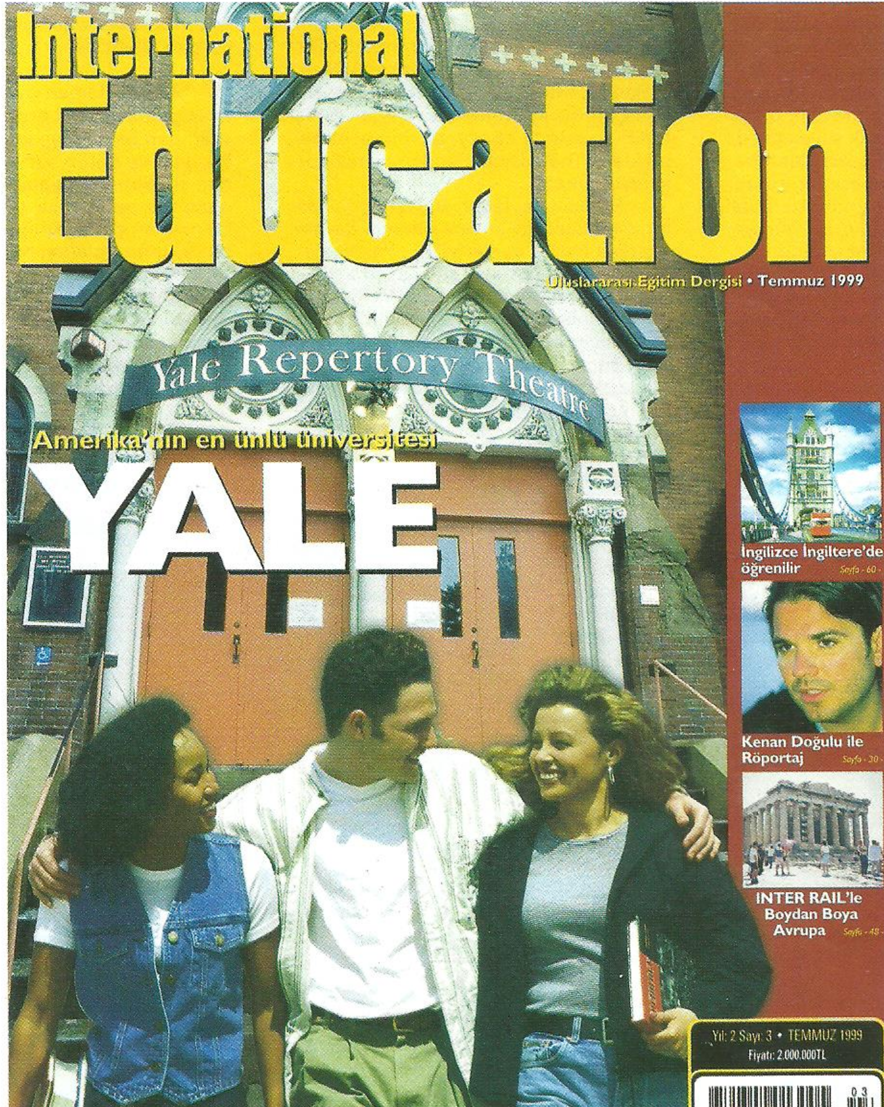
Zafer!: Hemen oyunu durdurun, uçak gemisi savaş grubunuza (CVBG) yakından bakın, hepsini seçin, oyunu başlatın ve bütün alıcıları açın. Her yandan çevrilmeye ve saldırılmaya hazır olun. Her gelen füze için bir SM-2 kullanmaktan çekinmeyin; vurulmaktansa birkaç tane fazladan harcayın. Çoğu sizin PIM çizginiz boyunca sıralanmış, en fazla dokuz tane Hint denizaltısı olabilir. Hemen E-2 Hawkeye'ınızı ve CVBG'nin rotasını kontrol etmek için de en az dört tane ES-3 Viking havalandırın (sonobuoy alıcılarını açmayı unutmayın). Havaalanını ve Hint ARG'sini yok etmeden önce Intel ve Tasking mesajları için beklemelisiniz.


BAY OF BENGAL: Hazırlıklı olun. Hint gemileri görev başlar başlamaz bir füze saldırısı yapacaklar.

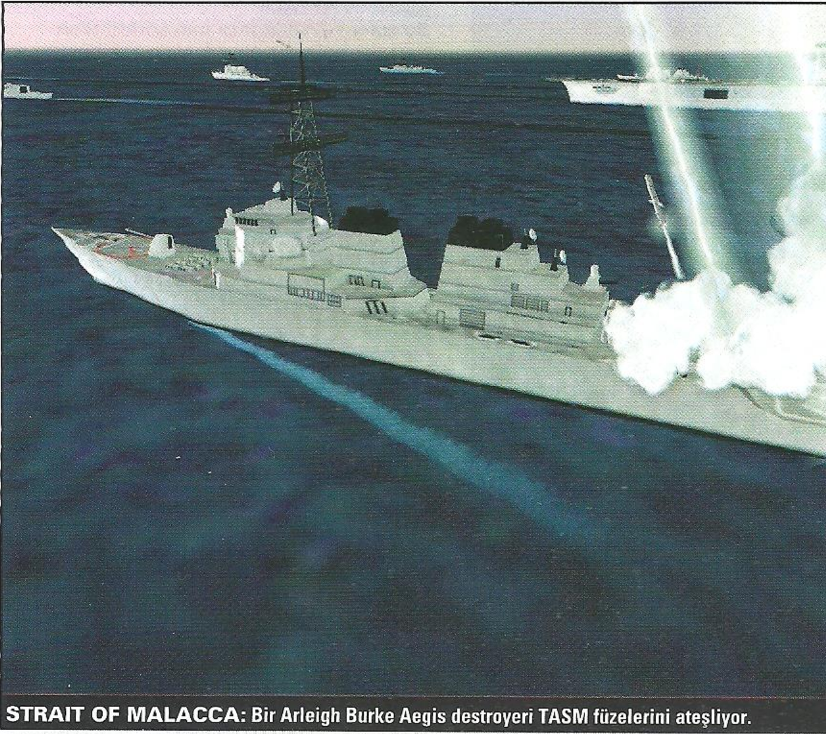
Yurtdışında Eğitim için

Öğrenmek istediğiniz her şey!

Yurtdışı Eğitimin 1 numaralı dergisi'nde



Bayinizde. Tükenmeden alın...



STRAIT OF MALACCA: Bir Arleigh Burke Aegis destroyeri TASM füzelerini ateşliyor.

STRAIT OF MALACCA

Hikaye: Çin, Burma'daki politik dengesizlikten faydalanmak ve yeni ordusunun yeteneklerini sınamak için "barışı koruma" maskesi altında People's Liberation Army (PLA) kuvvetlerinden hızlı ama dayanıklı bir grubu o ülkeye gönderir. Esas amaç Hint okyanusunda bir Çin limanı kurup deniz yollarına müdahale etmek ve Hindiçini yarımadasında sağlam bir yer edinip gelecekteki genişleme planlarını oradan uygulamak. PLA kuvvetleri, arkasını Birleşik Devletlere vermiş Tayland kuvvetlerinin direnişe destek verdiği yerler olan Salween River Valley (doğuda) ve Tenasserum şehri (güneyde) hariç Burma'nın tamamında kontrolü ele geçirmişlerdir. Gangoon'daki liman ve havaalanı PLA ordusunun operasyon üslerine dönüşmüşlerdir.

Burma hükümeti ve dışarıdan Tayland, A.B.D.'den, müttefiklerinden ve Birleşmiş Milletlerden PLA kuvvetlerinin geri çekilmesini sağlamak için yardım istemiştir. Rus gemileri ve denizaltıları tarafından desteklenen büyük bir PLA donanması Andaman Denizinde, kuzey-güney ekseni üzerinde yerlerini alarak Malakka Boğazının kuzeyini kontrol altına almışlardır. Bu boğazı geçmek veya batıdan (Hint Okyanusu) Burma kıyılarına yaklaşmak isteyen bütün A.B.D ve müttefik kuvvetlerinin yolu kesmek için yapılmış bir manevradır. İki Amerikan ticaret gemisine eskortluk yapan bir A.B.D destroyeri boğazı geçmeye çalışırken saldırıya uğramış ve bir PLA firkateyninden ateşlenen SSM füzeleri tarafından hasara uğratılmıştır.

Zafer!: Oyunu durdurun ve Avustralya gemilerindekiler hariç bütün alıcıları açın. Savunmaları olmadıklarından dolayı bu alıcıları kapalı olan gemileri bir güzel saklayın. Çin kuvvetleri zayıf ama oyuna etrafınız onlarla çevrili olarak başlıyorsunuz. Görevin ilk on dakikası içinde Rus Shipwreck füzeleri alıcılarınızın menzili içine girecek; onlara hemen olabildiğince çok SM-2 yollayın. İlk saldırı dalgasını bir grup füze daha takip edebilir. Ama Rus ve Çin SSM'leri tükendiğinden bu son parti olacaktır. Artık sadece Backfire saldırıları ve gizlenmiş denizaltılar için endişelenebilirsiniz. Backfire'ları savaşçılarınıza bırakın ve denizaltıları bulmak için de en az dört ES-3 Viking'le adalar arasında kalan alanının tamamını araştırın. Görevi başarıyla tamamlamak için bütün denizaltıları ve düşman kuvvetlerini yok etmeniz gerektiğini unutmayın.

TAIWAN STRAIT

Hikaye: Çin hükümeti ve generalleri önceki görevde yer alan Burma çıkartması sırasında çok fazla gemi kaybetmişlerdir. Aldıkları bu ağır yenilginin sonucunda hem politik hem de askeri bakımdan ciddi bir krize girmişlerdir. Bu rezaletten dikkatleri başka yöne çekmek ve gücünü tekrar kazanmak için Çin, zorla da olsa Tayvan'la tekrar birleşmek adına yoğun bir medya kampanyası başlatarak dahili ve harici destek aramaktadır. Bu medya kampanyasıyla aynı zamanda Shanghai'dan Zhanjiang'a kadar uzanan Çin'in doğu kıyısı boyunca yoğun bir askeri yapılanma başlamıştır. Çin'in daha önceki saldırgan tutumu ve kıyı şeridindeki güçlenmiş ordusu göz önüne alarak Tayvan ve Birleşik Devletler bağlarını güçlendirmişlerdir.

Birleşik Devletler deniz kuvvetleri, Kaohsuing'in güneybatısında bulunan Tayvan donanmasıyla ortak bir tatbikat yaparken, bir grup torpidonun takip ettiği havadan ve denizden fırlatılmış Cruise füzeleri tarafından saldırıya uğramışlardır. Bir Birleşik Devletler destroyeri ve iki Tayvan firkateyni batırılmıştır. Aynı zamanda, Tsoying, Makung ve Keelung'daki Tayvan donanma üsleri hava saldırısına ve birkaç balistik füzeye maruz kalmıştır. Ayrıca birkaç donanma birimi ve lojistik merkezi hasar almıştır. Çin halkı bu saldırıların, A.B.D ve Tayvan kuvvetlerinin birleşimiyle meydana gelen provokasyona bir tepki olduğu üzerinde ısrar etmektedir. Aslında Çin boğazı ele geçirmek ve Tayvan'a bir çıkartma yapmak için büyük bir PLA donanmasını seferber etmektedir.

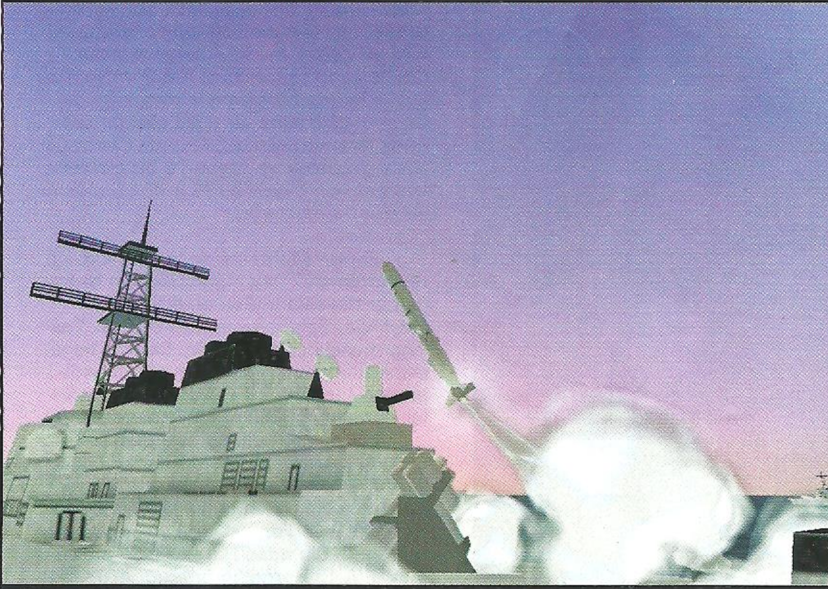
Zafer!: Muhtemelen bu senaryo görevlerinin en kolay olanı. Görevin başında her havaalanından on adet TLAM ateşleyin. Saldırı emirlerini verecek Tasking mesajını beklemeyin. Sadece havaalanlarının yerleri haritada gözükmediğinden silahlara erken sarılmanız bu sefer görevin sonucunu etkilemeyecektir.

Çin donanması normal gemilerin arasına karıştığı için saldırmadan önce kesinlikle kimlik kontrolü yapın. Çin gemilerine saldırırken uygulayacağınız en iyi taktik F-14 Tomcat'lerle yakınlaşıp burunlarının dibinden Harpoon'ları ateşlemek. F/A-18 Hornet'ın fırlattığı AGM-88'leri kullanmayın çünkü normal gemilere kilitlenip görevin sonunda başınızı ağrıtabilirler. TASM'lar da aynı haltı yiyeceğinden dramatik görev sonu puanlarıyla karşılaşabilirsiniz. Önceki görevlerde olduğu gibi bu görevi de becermek için bütün denizaltıları ve Çin deniz kuvvetlerini yok etmelisiniz.

KURIL ISLAND

Hikaye: Japon endüstrisinin önemli bir firması, Japonların hakkı olan fakat Rusların işgal ettiği uluslararası sularda (Hokkaido adasının 50 mil kuzeydoğusunda ve Kunashiri adasının 20 mil batısında) büyük bir sualtı madeni operasyonunu ele almıştır. Herkes bu maden yatağının yakın geçmişimizdeki en zengin manganez ve altın kaynağı olduğunu bilmektedir. Japanese Maritime Defense Force (JMDF) madende çalışan Japon işçilerini başka milletlerden gelebilecek muhtemel saldırılara karşı korumakla görevlendirilmişlerdir. Rusya, Çinin müttefikliği konusunda hayal kırıklığına uğramış (önceki görevde görüldüğü gibi) ve bu Japon girişiminin mali başarısından dolayı çok öfkelenmiştir. Rusya bu maden yatağının kendi 200 millik ekonomik bölgesine girdiğini iddia etmektedir. Sonuç olarak Rus deniz ve hava kuvvetleri maden yatağının çevresine mevzilenmişlerdir. Rusya, bu saldırıyı başlatmasından ve Rus kaynaklarını çalmasından dolayı Japonya'yı suçlamakta ve Pasifik donanmasındaki bütün deniz ve hava kuvvetlerini harekete geçirmektedir. Japonya, Birleşik Devletlerden yardım istemiş ama Rusya herhangi ilgisiz bir milletin bu olaya karışmasını doğrudan Rus halkına yapılmış bir saldırı olarak yorumlayacaklarını bildirmiştir.

Zafer!: Şüphesiz, senaryoda karşılaşacağınız en zor görev bu olacak. Görev başlar başlamaz Rus uçak gemisini sulara gömmelisiniz. Kuvvetlerinizin rastlantısal dağıtımına bağlı olarak tahminen 60 TASM'la başlayacaksınız. Bu yüzden savaşın ilk beş dakikasında onların yaklaşık 40 tanesini kullanın. Bu füzelerin çoğunun daha havadayken yok edilmesine karşı hazırlıklı olun.



KURIL ISLAND: İlerleyin ve TLAM füzelerinizle Rus havaalanının işini bitirin.

Eğer Rus havaalanı kuvvetlerinizin yakınında bir yerdeyse hemen 20 civarı TLAM yollayarak işini bitirin (havaalanı haritada gözüküp de ne olduğu bilinmeyen tek kara hedefi). Çarçabuk uçakları havalandırın, özellikle de radarları bozabilenleri (ES-3 Viking, EA-6B Prowler ve E-3 Sentry gibi). Rus uçak gemisi, her füzenizi ve uçağınızı yok etmeye çalışacak sonsuz sayıda Su-33 Flanker kusacak. Havada yeteri kadar savaşçınız olsun ki bu uçaklar donanmanıza ulaşamasınlar. Su-33 Flanker, esaslı bir düşman olmasının yanında donanmanızdaki her uçaktan daha hızlı. Olabildiğince çabuk bu Flanker'ların kaynağını durdurmaya çalışın.

Eğer bütün görevlerinizi tamamladığınızı düşünüyor fakat işinizin bittiğine dair bir mesaj almıyorsanız halletmeniz gereken hala birkaç denizaltı var demektir. Zafere ulaşmak için yok etmeniz gereken en fazla üç denizaltı olabilir. Helikopterleriniz ve Viking'lerinizle bölgeyi tarayarak sualtında bulunan her denizaltıyı yok edin.

Görev Tavsiyeleri

Görevler, farklı coğrafi bölgelerdeki değişik savaş gruplarını ilgilendiren alt görevlerden oluşur. Senaryolardan farklı olarak görevler herhangi bir jeopolitik olayla bağlantılı değil. Daha çok bir oturuşta bir senaryoyu başından sonuna kadar tamamlamak isteyen oyuncular için tasarlanmışlar. Eğer bir an önce tatmin olmak istiyorsanız, bu bölüm tam size göre.

TEK YILDIZLI GÖREVLER (KOLAY)

CVBG NORWEGIAN SEA
Bu görevde uçak geminizi cruise füzelerine karşı korumakla yükümlüsünüz. Görevin amacı sizi oyuna ısındırmak. Bütün SM-2 SAM'lerinizi kullanmaktan çekinmeyin. Sadece üç veya dört Backfire ve beş adet Kitchen füzesiyle uğraşacaksınız. Birkaç F-14 havalandırın, alıcılarınızı açık tutun ve onların canına okuyun!



CVBG NORWEGIAN SEA: Görev başlar başlamaz Tomcat'lerinizi havalandırın.

PACIFIC PIRATES
Güney Pasifik'te bulunan korsanlar seyir halindeki bir transatlantiğe saldırarak birçok kişinin tatilini berbat ederler. Görev başlar başlamaz helikopterlerinizi havalandırıp bilinmeyen uçakları tanımlamaları emrini vermelisiniz. Havaalanından birçok uçak kalkacak ama sadece biri sizin düşmanınız. Uçağın kaçmasına izin verirseniz görevi başaramazsınız.

IRAQI STRIKE
Bu görevde Irak'a ait bir kimyasal silah fabrikasına yapılan bir Tomahawk füze saldırısını yöneteceksiniz. Görevin başında savunmadasınız. Başlangıçta füzelerle uğraşmanız biraz zor olacak ama kısa bir sürede rahatlayacaksınız. Füzelerle işiniz bitince görevi tamamlamak için kara hedeflerini temizleyin.

İKİ YILDIZLI GÖREVLER (ZOR)

WYOMING DEPLOYS
Kolay gözüken bu görevde bir balistik füze denizaltısına eskortluk yapmanız gerekiyor. Görevi başarmak için P-3 Orion'ları kullanarak Wyoming'in PIM hattını takip etmelisiniz. Transit biraz uzun sürebilir ama siz yine de SSBN'nin transiti bitmeden önce görevi tamamlayabilirsiniz. Bunun için bütün denizaltıları yok ettikten sonra oyundan çıkmanız yeterli.

IRANIAN ATTACK
Bu sefer kuvvetlerinizi İran körfezinden geri çekmelisiniz. Bu görevde çok büyük bir ihtimalle uçak kaybedeceksiniz. Düşman etrafınızı sarmış durumda ve görev başlar başlamaz ateşe başlayacak. Onları temizleyin, havaalanını yok edin ve görevi bitirin.



IRANIAN ATTACK: Sabit kara hedeflerini en etkili yok etme şekli cruise füzelerini kullanmak.

INDIAN OCEAN TRANSIT
Hint Okyanusunu geçip dost canlısı (!) Hint deniz ve hava kuvvetleriyle uğraşmak zorundasınız. Hint CVBG'si Harrier'ları sayesinde kendini oldukça iyi savunmakta. Yani bu uçak gemisini batırmaya konsantre olun. İki Hint denizaltısını bulmaya çalışın. Bu denizaltıları yok edince göreviniz de bitiyor.

BUGS AND DRUGS
Kamchatka yarımadasındaki bir kimyasal ve biyolojik zımbırtılar fabrikasına yapılacak saldırının başındasınız. Bu görevi başarıyla bitirmek için 1310'dan önce düşman fabrikasını yok etmelisiniz. Intel ve Tasking mesajlarına kulak verirseniz iyi olur.

A LINE IN THE SAND
İki gemilik bir yüzey hareket grubu (SAG), Sidra'nın Libya körfezinde Freedom of Navigation'ı kanıtlamak ve Kaddafi'nin hayatını cehenneme çevirmek için donanmalarından ayrılmışlardır. Görevi tamamlamak için bütün düşman kuvvetlerini yok etmeniz gerektiğini unutmayın. 35'inci paralele geçmek hakkındaki Tasking mesajını boşverebilirsiniz çünkü zaten oradasınız. Bulunması zor bir düşman denizaltısı var. Onu ararken sabırlı olmaya bakın.

STRAIT AND NARROW
Bir Ticonderoga güdümlü füze kruvazörü ve iki Arleigh Burke güdümlü füze destroyerinden oluşan bir A.B.D. yüzey hareket grubu (SAG) Formosa boğazını geçmektedir. Tasking ve Intel mesajlarını dikkatlice okuyun. Emredilmeden düşman havaalanını yok etmeyin.

Görev başlar başlamaz düşmanlarınız size ateş etmeye başlayacak bu yüzden ilk olarak kendinizi koruyun, düşmanlarınızı daha sonra yok edin. Öldürmeniz gereken iki kadar denizaltı olabilir. Bunun yanında görevi tamamlamak için geçişinizi de tamamlamalısınız.

ROGUE FLEET
Bu bölümde Karadeniz de görev yapan bir Amerikan ve Rus birleşik savaş kuvveti hain Ukrayna deniz kuvvetlerini bulup yok etmeli. Ne kadar iyi oynarsanız oynayın bir yada iki geminizi kaybedece-

PC GAMER TÜRKİYE

Abone Formu

Bir Yıllık Abonelik Bedeli (12 sayı)

21.500.000 TL

KDV ve posta masrafları dahildir.

Adı / Soyadı : D.Tarihi: ___/___/_____
Firma : Görevi:
Adres :

Şehir : Posta Kodu:
Telefon : Faks:
E-mail :
Fatura Adresi :

Vergi Dairesi : V.D.No:

Kredi kartımdan 21.500.000 TL. alınız
Kredi Kart No: S.K.T.: /
Tarih: İmza:

Banka hesabınıza 21.500.000TL yatırdım. Makbuz ilişiktedir. Aboneliğiniz hangi tarihte başlasın ____/____/ 1999

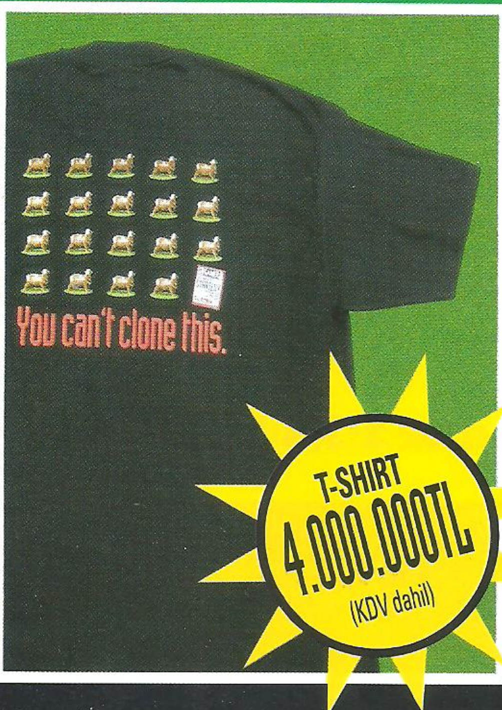
Banka hesap numaraları:
Yapı Kredi Bankası, Şişli Şubesi 1010245-9
İş Bankası, Şişli Şubesi 1215437

PC GAMER-Türkiye
Adres: Büyükdere cad. Hür Han 15/A Kat.4 80260 Şişli/İstanbul E-mail: pcgamer@pcgamer.com.tr
Tel: (0212) 296 46 00 Faks: (0212) 233 63 15

PC Gamer T-Shirt'leri Türkiye'de!

PC Gamer T-Shirt'lerine sahip olabilmek için ACELE EDİN!

T-Shirt'leriniz adresinize gönderilecektir.



SİPARİŞ FORMU

ADI : SOYADI :
ADRESİ :

TEL :

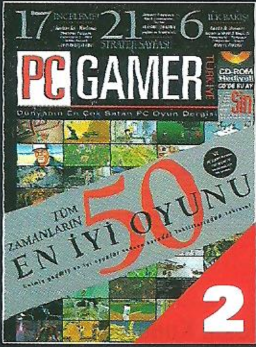
☐ MEDIUM ☐ LARGE ADET

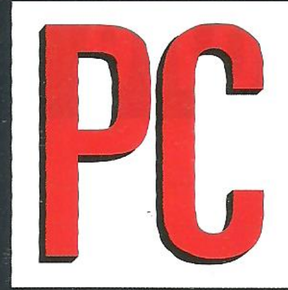
Kredi kartımdan ____ TL alınız
Kredi kart No: S.K.T. /
Banka hesabınıza ____ TL yatırdım
makbuz ilişiktedir. İMZA

Banka hesap numaraları:
Yapı Kredi Bankası Şişli Şb. 1012045-9
İş Bankası Şişli Şb. 1215437

PC GAMER-Türkiye
Adres: Büyükdere Cad. Hür Han 15/A Kat.4 80260 Şişli / İstanbul
E-mail: pcgamer@pcgamer.com.tr
Tel: 0.212.296 46 00 Faks: 0.212.233 63 15

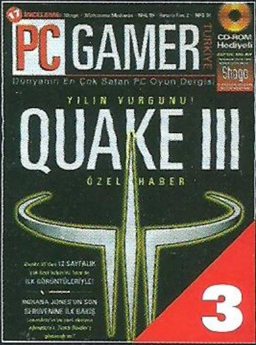
ÜRÜNLERİMİZ STOKLARLA SINIRLIDIR. SİPARİŞLERİNİZ 1 - 2 HAFTA ARASINDA ELİNİZE ULAŞACAKTIR.





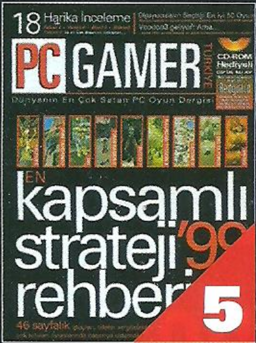
PC GAMER TÜRKİYE

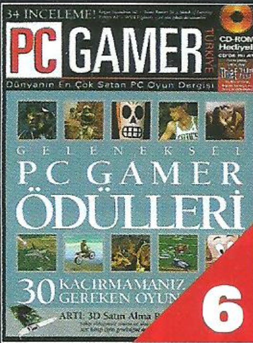
ESKİ SAYI İSTEK FORMU





PC GAMER-TÜRKİYE eski sayılarımızı bulamamış olabilirsiniz...



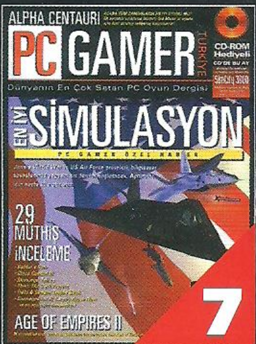


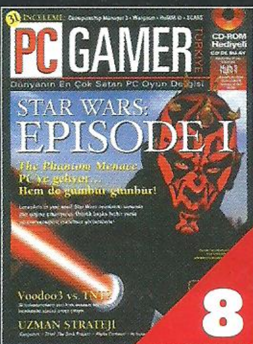
1.500.000 TL karşılığı

dilediğiniz sayıyı adresinize gönderiyoruz.

Adı / Soyadı :
Firma :
Adres :

Şehir : Posta Kodu:
Telefon : Faks:
E-mail :
Vergi Dairesi : No:



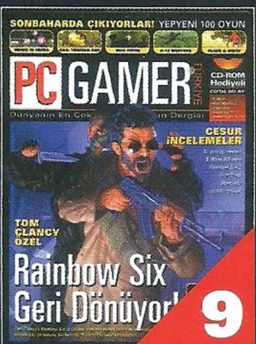


Kredi kartımdan....................TL. alınız
Kredi Kart No: □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ SKT: □□/□□

Banka hesabınıza....................TL yatırdım. Makbuz ilişiktedir

Tarih: İmza:

İSTEDİĞİM ESKİ SAYI / SAYILAR: 2 3 4 5 6 7 8 9 10





Eksik sayılarınızı işeretleyin, adresinize gönderelim

Banka hesap numaraları:
Yapı Kredi Bankası, Şişli Şubesi 1010245-9
İş Bankası, Şişli Şubesi 1215437

PC GAMER-Türkiye
Adres: Büyükdere cad. Hür Han 15/A Kat.4 80260 Şişli/İstanbul E-mail: pcgamer@pcgamer.com.tr
Tel: (0212) 296 46 00 Faks: (0212) 233 63 15



ğiniz gerçeğini kabul etmelisiniz. Kuznetsov'daki tüm roketlerinizi ateşleyin ve düşmanı olabildiğince çabuk yok edin. Bu görevde de bölümü geçmek için yine bir denizaltıyı yok etmeniz gerekiyor. Ayrıca düşman Flanker'larına dikkat edin.

ÜÇ YILDIZLI GÖREVLER (ÇOK ZOR)

NORWAY ALTA FJORD

Bu görevde Arktik okyanusunda devriye gezen bir müttefik yüzey hareket grubunu yöneteceksiniz. YHG bölgede Rus aktivitesi olduğunu bildiren raporlar yüzünden alarm halinde olacak. Bu görev son derece zor; muhtemelen iki yada üç geminizi oldukça çabuk kaybedeceksiniz. Bölgedeki denizaltı 24 Shipwreck gemi roketi taşıyan Oskar tipi bir Rus deniz altısı. Kuznetsov'un 20 ve iki Kirkov tipi kuruvazörden her birinin 20'şer Shipwreck'i bulunuyor. Eğer dikkatli olmazsanız ekibiniz kısa zamanda yenilecektir.

PAYBACKS ARE HELL

Göreviniz Rusların Kuril adalarının güneyinde görev yapmalarını engellemek. Bu görevde Amerikan ve Japon kuvvetleri müttefikler. Adaların oluşturduğu bariyerin kuzey batısında bulunan büyük rus CVBG'sini arayın. TASM'lerinizi nasıl kullandığınıza dikkat edin çünkü kara üzerinde uçarken zorlanıyorlar. Tüm uçaklarınızı kaldırın ve CVBG'yi derhal harcayın. Adalardaki SAM'lere de dikkat edin.

PLUGGING THE GAP

Bir Amerikan CVBG'si Grönland-İzlanda-İngiltere arasındaki geçidin güney kısmından geçerek Norweç denizlerine ulaşmaya çalışmakta. Backfire'lara ve kullandıkları Kitchen gemi roketlerine dikkat edin. Bu görevde bir hava alanından Backfire'lar kalkmakta yüklerini kullandıktan sonra iniş yapıp yeniden yüklenmekteler ve tüm bu işlemler sadece 15 dakikada olmakta. Bu hava alanını derhal yok edin. CVBG'niz dayanamayacak bu yüzden uçak geminizi korumaya yoğunlaşın.

LIBERATING LIBERIA

Özel bir NATO grubu bir yandan başkent Monrovia'nın ele geçirilmesini engellemeye çalışırken diğer yandan da çeşitli Avrupa ülkelerinin konsolosluk personellerini kurtarmaya çalışmakta. Görev ve bilgi mesajlarını dikkatlice okuyun. Helikopterlerin kullanıldığı görevlerin zamanlamalarını ayarlamak oldukça zor. Helikopterlerinize konsolosluk çalışanlarını kurtarma emri verdiğinizde alçak irtifa (Shif+7) ve düşük hız (Shift+1) komutlarını kullanın. Konsolosluk personelini kurtarırken Fransız uçak gemisindeki Helikopterleri kullanın.

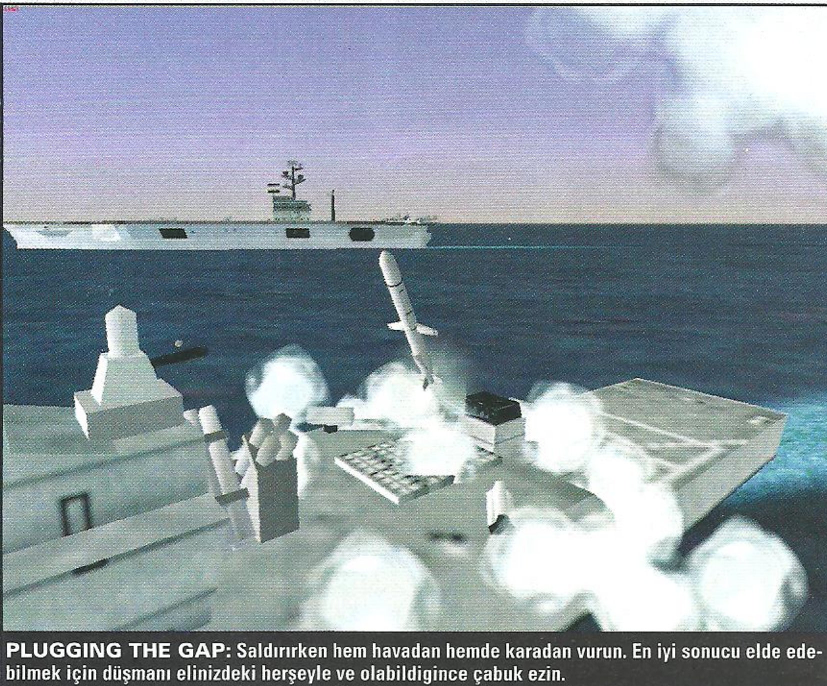
PALESTINIAN PEACE

Amerika orta doğudaki anlaşmaları hızlandırabilmek için doğu Akdenizde deniz kuvvetleri bulundurmakta (!!!). Bu görevdeki Negev hava üssü bir vadide yerleştiğinden görülmesi çok zor. Görebilmeniz için tam üstünde olmanız gerekiyor. Bu da vadideki SAM'lere size direkt atış yapabilme olanağı veriyor. Size verilen kordinatlara yer işaretçileri koyun ve TLAM'leri kullanarak işaretlere ateş edin. TLAM'lerin geniş bir patlama çapı olduğundan hedefi büyük olasılıkla yok edeceklerdir.

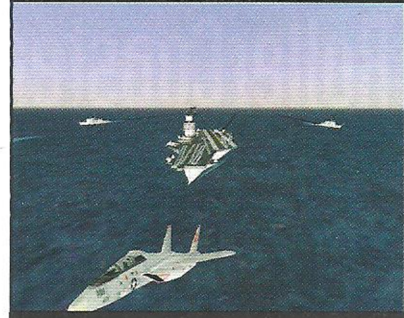
DÖRT YILDIZLI GÖREVLER (EN ZOR)

RED SEA CHOKEPOINT

Düşman Rus yüzey, deniz altı ve hava kuvvetleri yemen sahillerinin açıklarında ki bir noktaya yerleşip geçişi çok zorlaştırmaktalar. Siz Ticonderoga kontrolünde iki Amerikan roket kruvazörünü yönetmektesiniz. Tüm saldırı ve defans silahlarınızı kullanarak düşmanı derhal yok edin daha sonrada size yönlenmiş roketlerden korunmaya çalışın. Gemilerinizin sonarını açmayı unutmayın çünkü yakınlarda bir düşman deniz altısı var.



PLUGGING THE GAP: Saldırırken hem havadan hemde karadan vurun. En iyi sonucu elde edebilmek için düşmanı elinizdeki herşeyle ve olabildigince çabuk ezin.



A FUROR IN THE FJORD: Uçak geminiz sizin en değerli silahınız, onu ne pahasına olursa olsun koruyun.

A FUROR IN THE FJORD

Vestfjord'daki Rus ablukasını kırmaya çalışacaksınız. Eğer rasgele yerleştirme sırasında uçak geminizin kuzeyinde iki gemi bulunmazsa yeniden başlamak iyi olabilir aksi halde kendinizi korumakta zorlanacaksınız. CVBG'niz güçsüz bir durumda olacağından Rus CVBG'sini yok etmeden önce kendinizi agresif bir şekilde savunmalısınız. CVBG'nizin çevresinde tanımlanamayan uçakların pek çoğu Rus Bearları ve IL-MAY'ler. Bu uçaklar geminizin ateş kontrol radarını ve Hawkeye'ın radarını karıştırıp görevin ilk beş dakikasını oldukça zorlaştıracaklar. Bu uçakları olabildiğince çabuk yok edin hiç bir taraftan olmayan uçağı yok etmekle uğraşmayın. Görev başlar başlamaz her havaalanına (görünür durumdaki kara objeleri) onar TLAM atın. Kitchen gemi roketleri taşıyan Backfire'lar merkezi hava alanından kalkacaklar bu yüzden ilk burayı yok edin. Tüm radar karıştırıcılarınızı Rus CVBG'sini yok etmekte yardımcı olmaları için havalandırın.

BALTIC SEA MAGIC

Bu görevde Baltık denizi ablukasını kırmak üzere emir almış Fransız donanmasının kumandanısınız. Tıpkı İngiliz donanması gibi Fransız donanmasında da uzun menzilli silah sıkıntısı var. Rafale'ler hava saldırılarına karşı iyi ancak Super Etendart'lar başarılı değil. Görev başlar başlamaz hava alanını yok edin. Fransız gemileri bir kerede sadece bir SAM ateşleyebiliyor bu yüzden iyi nişan alın.

SOUTH CHINA SLUGFEST

Bu görevde Spraty adalarındaki Çin işkaline karşı savaşan güneydoğu Asya-Avustralya koalisyonunun savaş gruplarının kumandanısınız. Bu oyundaki en zor Single-Player görev. Bu görevi artı bir puanla bitirmek çok zor. Düşman size yaklaşık 120 kadar SSM fırlatmış olacak. Savunma SAM'lerinizi dikkatli kullanın. Görevin başlar başlamaz P-3 Orion'larınızı gönderin. Denizaltılarınızın tam güneyinde iki kuvvetsiz denizaltı var. Sonarlarınızı açın ve bir süre sonra denizaltılar görünür olacaklar. F6 options mensünden On-Demand sub Comms on'u kullanın; aksi halde denizaltılarınız düşmana saldırmayacaklardır (ve sizde 12 ekstra Harpoon'u arayacaksınız). Eğer gemilerinizden biri tehlikedeyse o gemiden olabildiğince çok sayıda saldırı silahını ateşlemeye çalışın. Silahları denize gömektense düşmana yöneltmek daha akıllıca tabi ki. PCG

RollerCoaster Tycoon

Rakiplerinizi soyup soğana çevirmek istiyorsanız bize bir kulak verin.

Siz bu harika ipuçları ve tavsiyelerin ışığında lunaparkınızı kurarsanız Tatilya'nın hatta Disneyland'ın tozunu attırırsınız. Adrenalin deposu rollercoaster'lar, süslü püslü animasyonlar ve lezzetli mönüler başarmanız için yeterli olmayabilir. Her şeyden önce parkı temiz tutup turları aksatmadan işletmelisiniz ki müşteriler tekrar tekar gelip nakit transferi yapsınlar. Nasıl mı?

Turlara Heyecan Katarak

İyi bir turun ortaya çıkması sadece ray sisteminde tasarladığınız taklaların, burguların, dönüşlerin ve inişlerin sayısıyla ilgili değildir. Müşterilerinizin ne göreceğini, hissedeceğini ve tecrübe edeceğini düşünmeye çalışın. Ayrıca tasarladığınız turun dışarıdan veya diğer turlardan nasıl gözüktüğü de önemli. Turları çekici kılarsanız ağırlayacak daha çok misafiriniz olur. Turlardaki adrenalin miktarı birçok durumdan etkilenebilir. Bu miktarın artması misafirlerinizin turdan hoşnut kaldığı ve muhtemelen tekrar gelip daha çok para harcayacağı anlamına gelir. İşte turlarınıza heyecan katabilecek ilginç fikirlerden bazıları:



Turun yakınlarına yaya yolları serpiştirin. Hatta, daha iyisi turun heyecanlı noktalarından köprüler geçirin. Böylece parkın etrafında dolaşan misafirleriniz hareket halindeki turu yakından görecek ve yürümek yerine turu denemeyi tercih edecekler. Yaya köprüsünün altından su kütüklerinin geçmesi bile ilgi çekecek ve turun temposunun arttıracaktır.



İnişleri daha heyecanlı kılmak için tüneller kullanın. Dik bir açıyla düşüp dar bir tünele girmek aynı inişin açık havayla sonlanmasından çok daha iyi olabilir. Resimde gördüğünüz gibi bu taktik rollercoaster'lardan başka su kütüklerini de ilgilendiriyor.



Bazı rollercoaster türlerinde "giyotin" olayının dikkatli bir biçimde kullanılması iyi sonuçlar verebilir. Bu tekli coaster'ın mono bir sisteme dalması için yeterince açıklık var ama misafirlerinizin böyle garip bir değişiklikten ne kadar hoşlanacağı meçhul gözüküyor.



Bir rollercoaster'daki ilk iniş çok önemlidir; hızlı bir inişle ilginç manzaralı bir tüneli kaynaştırabilirseniz o küçük misafirleriniz tekrar tekrar gelmeye devam ederler.



Müşterilerinizi şaşırtmaya çalışın. Bir sonraki hamlenizin ne olduğunu kolayca tahmin edemesinler. Yaramaz fareler için yapılmış bu rollercoaster'da vagonlar yüksek bir hızda karanlık bir tünelden çıkarlar, parlak güneşin altında 180 derecelik bir dönüş yaptıktan sonra tekrar karanlığa gömülürler. Hiç fena değil!



Belli bir tur sırasında müşterilerinizin diğer ilginç olayları da görmesini sağlayın. Su kütüklerindeki bu küçük insancıklar altından geçtikleri zımbırtıda aynı zamanda bir rollercoaster treninin takla attığını görünce deliye dönecekler! Umarım trendekilerin midelerindekileri aşağıdakilerle paylaşmak istemezler.



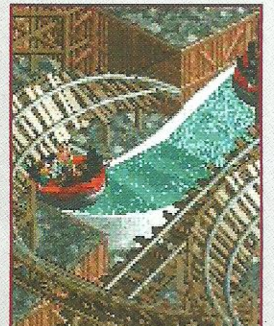
Hafif turlar için mono ve minyatür raylı sistemleri kullanın ki insanlar parkın en güzel bölümlerini kaçırmasınlar. Böylece turu canlandırmış olmanızın yanında başka turlar için de insanların aklını çelmiş olacaksınız. Bu mono sistemdeki insancıklar takla olayını gördükten sonra çelik rollercoaster'a binmek için can atacaklar.



Temaları ve manzaraları akıllıca kullanırsanız en sıkıcı turu bile çok eğlenceli bir tecrübeye dönüştürebilirsiniz. Manzaranın, temanın, yüksekliklerde varyasyonların ve tünellerin kullanılmasıyla bu tekli vagon gezintisi bile harika olabilir. Müşteri sürprizleri sever ve müşteri her zaman haklıdır. Onlara istediklerini verin.



Suyu dikkatlice kullanırsanız turu bayağı heyecanlı bir hale getirebilirsiniz. Bu yüksek hızda giden ters dönmüş rollercoaster trenindeki yolcularınızı su dünyasıyla tanıştırın ve çığlıklara aldırmayın.



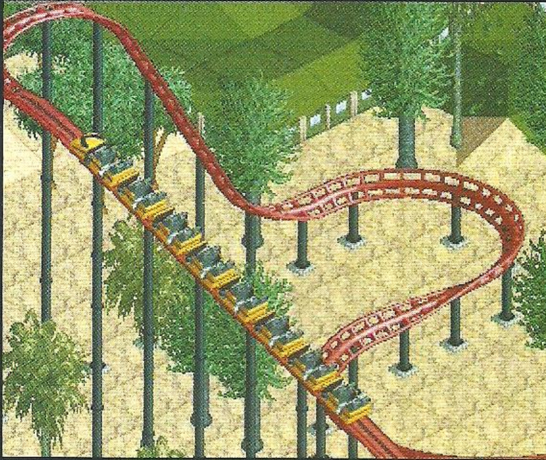
İki veya daha fazla turu aynı alanda birleştirdiğiniz zaman her iki turun da adrenalin miktarını arttırmış olursunuz. Bu nehir turunda terk edilmiş maden temasını işlemek için müşterilerinizi maden trenlerine bindirin.

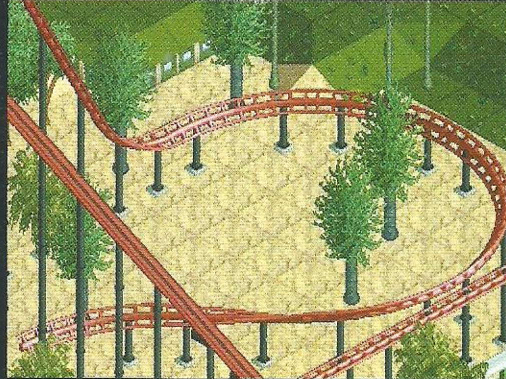
Turun Yoğunluğunu Azaltarak

Yoğun bir tur çok eğlenceli olabilir ama heyecandan çığlıklar atmakla ciddi yaralanmalar arasında çok ince bir çizgi olduğunu da unutmayın. Eğer tasarladığınız tur çok yoğunsa hiç kimsenin katılmak istemediğini göreceksiniz. Genelde yoğunluk oranınız 10'dan yüksekse, turunuz haz vermekten çok acı çektiriyor demektir.

Birçok şey turu çok yoğun bir hale getirebilir ama genelde kullanacağınız numaralar turu dikey (aşağı-yukarı) ve yanal (merkezkaç kuvveti-Gs) ivmelendirmek olacak. Zirve değerlerini turun bilgi penceresindeki istatistik sayfasında bulabilirsiniz. Eğer yanal kuvvetler yaklaşık 2.5'dan yüksekse veya dikey negatif Gs (G-forces) –2'den büyükse, ciddi rahatsızlıklara sebep olabilirsiniz. Yolcular +6 veya +7 Gs gibi makul zirveleri kaldırabilirler ama dikey pozitif Gs'in abartı bir değeriyle merhamet haykırışlarını duyabilirsiniz.

Eğer bir turun yoğunluğunu azaltmanız gerekiyorsa, ivme grafiklerine bakarak sorunlu bölgeleri belirleyin ve sonra dikey veya yanal merkezkaç kuvvetlerini azaltmak için sistemi tekrar kurun. İşte size yardımcı olabilecek birkaç örnek:





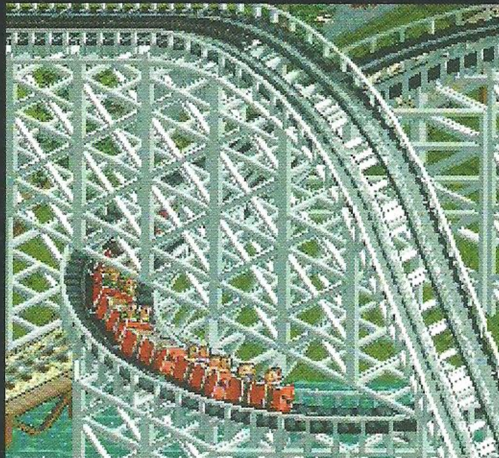
Tren dik açılı bir inişten sonra keskin bir virajla karşılaşınca, merkezkaç kuvvetleri çok abartı bir değere ulaşacaktır. Kapalı alanlarda turun sonunu heyecanlı kılmak için keskin virajlar çok yararlı olabilir ama bu tip virajları uzun bir inişten hemen sonra kullanırsanız misafirlerinizi yerlerine çivileyerek cezalandırmış olursunuz. Bu kuvvetleri azaltmak için (özellikle trenin deli gibi hızlandığı durumlarda) yarıçapı daha büyük olan eğriler kullanmaya çalışın.



Dikey bir takla (veya tam tersi) giriş hızı çok kritik olmakla beraber yolculuğun eğlenceli mi yoksa acılar içinde mi geçeceğini tayin eder. Eğer hız çok yüksekse taklayı (loop) daha yüksek bir seviyede inşa edin ki tren takla olayından önce yokuş çıkarken yeterince hız kaybetsin.

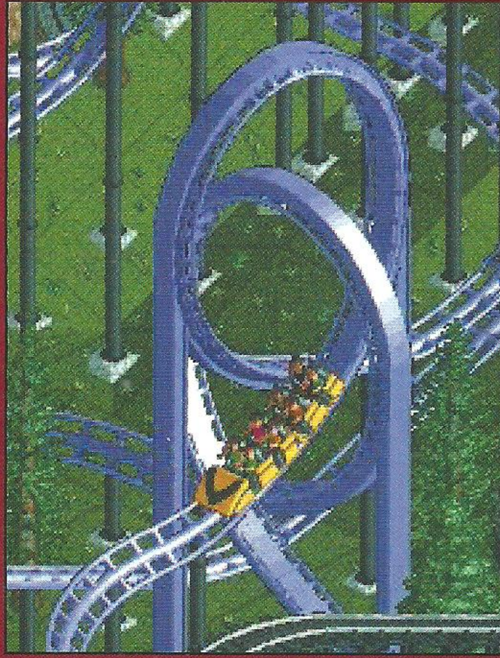




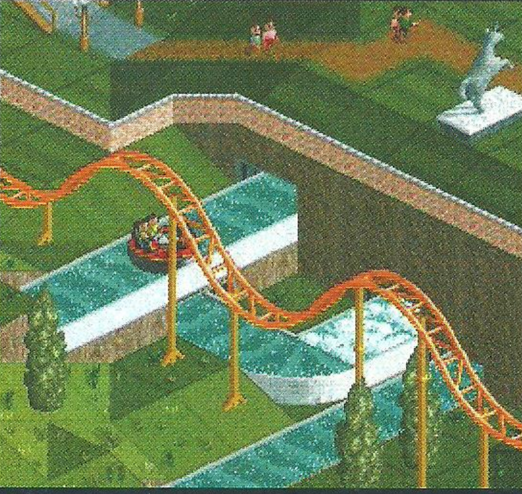


Kenarlarına set çekilmemiş virajlar yüksek hızlarda çok rahatsız edici olabilir. Bu yüzden mümkün olan yerlerde set çekilmiş eğriler kullanmaya çalışın veya virajları yavaş alınabilecek sistemler tasarlayın. Virajdan önce küçük bir çıkış yapmanız sizi yeterince yavaşlatarak oluşan merkezkaç kuvvetlerinden paçayı sıyırmanızı sağlayacaktır.





Bazen trenin uzunluğu yoğunluğu oldukça değiştirebilir. Uzunca bir tren (ve tabii ki ağırca) daha hızlı gitmeye çalışacak ve abartı kuvvetler üretecektir. Bu yüzden yoğunluğu azaltmak için daha kısa trenler kullanmaya çalışın. Dikkat! Daha kısa bir tren çok daha yavaş gideceği için turu tamamlamayabilir. Birkaç test yapın, farklı ebatlardaki trenleri deneyip inişleri ayarlayarak turunuzu denge bakımından en mükemmel hale getirin. Misafirlerimizin tekrar gelmek istemeyeceği ve para akıtmayacağı kadar yoğun turlar tasarlamak istemeyiz, değil mi?





Çok dik yokuşlar ve yükseklikler arasındaki keskin geçişleri kullanırken oldukça dikkatli olun. Eğer hız birazcık fazla bile olsa, pozitif ve negatif kuvvetler çok yüksek değerlere ulaşabilir. Kuvvetleri azaltmak için orta karar geçişler kullanmanız çok daha iyi olur. Böylece misafirlerinize daha sakin bir şekilde ağırlamış olursunuz.



Bir rollercoaster tasarımcısı olarak yeteneğinizin gelişmesi pratik yapmanıza bağlı. Yani ilk tasarımlarınız doğru düzgün işlemiyor veya çok yoğun oluyorsa moralinizi bozmayın. Yakın bir zamanda problemlerin üstesinden gelmeyi öğrenecek ve parka gelenler için hızlı, heyecanlı ve eğlenceli turlar tasarlıyor olacaksınız. Yoğunluğu uygun bir seviyede tutacağım diye taklalardan, keskin virajlardan ve dik inişlerden kaçınayım demeyin. Bu büyük çelik rollercoaster birçok dik inişten, sıkı virajdan ve ters dönüşten (tam 11 tane) oluşmakta ama yine de 10'dan daha az bir yoğunluk oranı var.

Kazancı Yükselterek

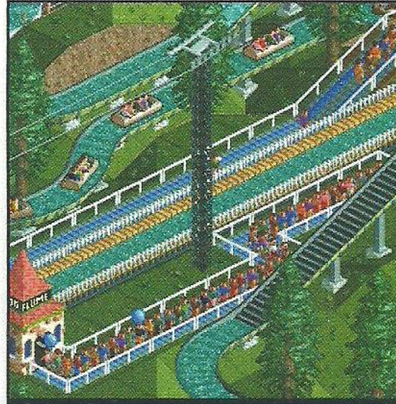
Bütün bu bahsettiğimiz harika sistemleri inşa edebilmeniz için birazcık (!) paraya ihtiyacınız olacak. Turları tasarlarken yetenek ve yaratıcılık ne kadar önemliyse parkı etkili ve verimli bir şekilde yönetmek de o kadar önemli. İşte size gelirinizi artıracak ve kazancınızı tavana vurduracak birkaç tavsiye:



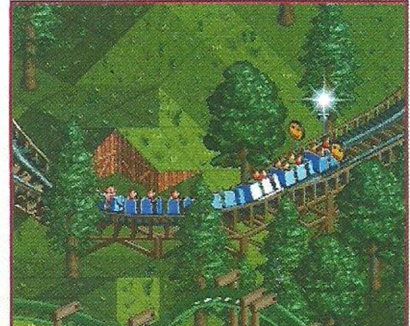
Hava koşullarının iyi olmadığı alanlarda en az bir tane kısmen veya tamamen yer altına gömülü büyük bir tur inşa edin. Yeraltı turları veya karanlık turlar çok heyecanlı olmalarının yanında zaman zaman gün ışığına çıkıyorlarsa bayağı popüler de olabilirler.



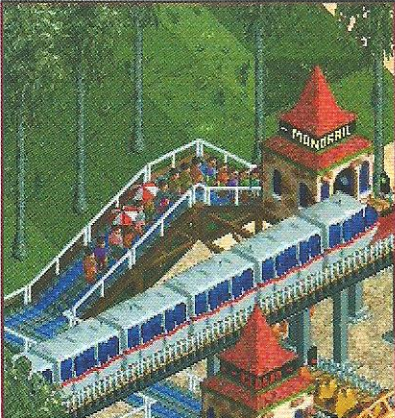
En büyük ve en popüler turunuzu burada görüldüğü gibi park girişinin yakınına değil de parkın en uzak noktasına inşa etmeye çalışın. Bombalarınızı parkın uzak noktalarına yerleştirmeniz demek misafirlerinizin büyük bombaya giden yoldaki diğer bütün turları görmesi (ve para harcaması) demektir. Eğer popüler turlarınızı park girişinin yakınlarına koyarsanız, müşterileriniz parkın gerisini görmek için bir sebep bulamayacaklarından mutsuz olacaklardır.



Sulu turlar çok popüler olmakla beraber bayağı ilgi çekerler. Öyleyse istasyon platformunu olabildiğince uzun yapmaya çalışın ki kullanılabilecek botların sayısını maksimuma ulaştırın ve müşterileri uzun süre sıralarda bekletmeyin.



Turdaki önemli anların fotoğrafını çekmeniz size çok para kazandırabilir. Bu servisin bedeli yok denecek kadar az. Eğer tur yeterince heyecanlıysa, müşteriler bir fotoğraf için yüksek meblağlar ödemeye can atacaklardır. Sistemi kurarken dikkatli olun. Fotoğraf sistemi trenin hızlı gittiği, adrenalin kaynağı noktalara yerleştirmeye çalışın.



Havanın bozduğu durumlarda hafif turlar hayatınızı kurtarabilir. Mono sistemli gibi turlar müşterileri yağmurdan korudukları gibi parkın etrafındaki diğer olayları görmeleri için de ortam yaratmış olur. Böylece müşterileriniz güneş çıkınca nereye gideceklerini bilirler.



Yepyeni bir tur inşa ettiğinizde müşterilerden çok daha yüksek bir giriş ücreti talep edin. Onlar şikayet etmeye başlayana kadar fiyatları yükseltin ve sonra sızlanmaları bitene kadar da Şyatları aşağı çekin. Bu yöntemi kullanarak yüksek kazançlar elde edebilirsiniz ama biraz uğraşmanız gerekir. Müşterilerin tur hakkındaki yorumlarını devamlı kontrol etmelisiniz. Maskenizin düşmesinin an meselesi olduğu unutmayın. Fiyatların uzun bir süre yüksek kalmasıyla turunuz hayalet bir kasabaya dönüşebilir.



Müşterilerin tura başlamak için harcadıkları zaman bazen çok önemli olabilir. Tur girişini her zaman için bir istasyon platformunun son bloğunun yanına kurmaya çalışın. Böylece trenler olabildiğince çabuk yüklenmiş olur ve tur maksimum kapasitede çalışmaya başlar. Girişten trene kadar platform boyunca yürüyen yolcuları beklemekten kurtulursunuz.



Bir adam susuzluktan ölüyorsa bir damla su için bütün servetini verir. Aynen yağmur yağarken şemsiyelere ihtiyaç duyulması gibi. Müşteriler ıslanmaktansa sizin o yüksek fiyatlı şemsiyelerinizi alarak kazıklanmayı tercih edeceklerdir. Öyleyse bu fırsatı kullanın ve hazır doğa ana cennetinize yağmaya karar vermişken zarar ettiğiniz günlerin acısını bu park sakinlerinden çıkartın.

PCG

Hile Kodları

Ne gam, ne keder. Hile Kodları hepinize yeter...

Sakın vazgeçmeyin. Bu oyunlar sizin becerikli ve acımasız ellerinizde insafa gelsinler diye üretiliyor. Hepinizin birer oyun canavarı olduğunuzu ve hepsini ezip geçtiğinizi biliyoruz tabii... Ama, olsun. Biz yine de buraya böyle bir sayfa ekleyelim dedik. Ne olur, ne olmaz... Sizin için değil, sakın üstünüze alınmayın. Belki küçük kardeşiniz ya da bir arkadaşınız için...

MIGHT & MAGIC VII

Bu ayın tek ipucu ödülünü Mehmet Baykara kazandı. Eğer M&M VII'de takıldığınız noktalar varsa, hilelere bir göz atın. Mutlaka işinize yarayacak bir şeyler bulacaksınız.



Oyunda dağılmış olarak 14 obelisk bulunuyor. Hazineyi almak için ilk önce herbirinin üzerine tıklamanız lazım. Yerleri ise şu şekilde:

1.HARMONDALE
2.ERATHIA
3.TULEREAN FOREST
4.DEYJA
5.BRACADA DESERT
6.CELESTE
7.THE PIT
8.EVENMORN ISLANDS
9.NIGHON
10.BARROW DOWNS
11.EOFOL
12.TATALIA
13.AVLEE
14.STONE CITY


Bu adamları öldürerek kazanacağınız para obelisklerden kazanacağınızın yanında sıfır.

Tüm bu obelisklere tıkladıktan sonra Evenmore Islands bölgesinin güneybatısında üzerinde taştan bir çember olan bir ada var, oraya gelin ve geceyarısına kadar bekleyin, karşınıza beyaz bir çiçek çıkacak, üstüne tıkladığınızda hazineniz sizi bekliyor. Kolay gelsin...

Oyuncuların çok takıldığı bir ikinci nokta da Walls Of Mist'i geçmek. Bunun da çözümü var (Ama aklınızdan çıkarmayın,buraya girmeden "invisibility" büyüsünü yapmazsanız şansınız olmaz).

Invisible olup Walls of Mist'e girin,hemen karşınızda üç teleporter var, önce ortadakiyle başlayalım: Buradan girdiğinizde kendinizi bir tepede bulacaksınız. "feather fall" yapıp atlayın,odanın bir köşesinde üçgen şeklinde bir asansör var, buna binin: İşte ilk anahtar karşınızda.

Soldaki teleporter'dan girerseniz sağ ve sol tarafınızda 6 button göreceksiniz, turn-based modda bunlarla değişik kombinasyonlar deneyin, sonunda lever'i çekecek ve ikinci anahtarı tutan sandığa (odanın ortasında) ulaşabileceksiniz. (Birden çok kombinasyon var). Sağ tarafan girince birçok havuzla karşılaşıyorsunuz. Sağa ve sola konulmuş dört adet boş havuzu butonlarına basarak doldurun, böylece odanın en kuzeyindeki havuz boşalacak ve siz de içine atlayarak son anahtarı alacaksınız. Şimdi geldiğimiz yere geri dönüp anahtarları yerine takıyor ve bu sorundan kurtuluyoruz.




Might and Magic VII'de hazineye sahip olmak hiç bu kadar kolay olmamıştı.

NEED FOR SPEED: HIGH STAKES

Serkan Başak tek bir oyunun hilelerini göndermekle yetinmemiş ve bize Need for Speed: High Stakes'in hilelerini de yollamış.

Username yerine şu kodları girin:

TP 00-15
Polis araçları
GOFAST
Hızı arttırır
MONKEY
Otomatik vites
MADLAND
Güçlü rakipler

CAREER MODU:
UP1
1. Modifiye
UP2
2. Modifiye
UP3
3. Modifiye

STAR TREK: BIRTH OF THE FEDERATION

Bu hileler Volkan Duyar'dan. Oyun ikonundan bir kısayol yaratın ve target satırının sonuna "-Mudd" yazın. Daha sonra bu kısayoldan oyunu başlatın ve oyun sırasında aşağıdaki tuşlara basın:

F9.............. Araştırmayı arttırır
F10............ 100000 para
F11............ Haritayı açar ve kapatır



5TH ELEMENT

Ana menüdeyken kodları yazın:

RALPH
Bölüm seçme imkanı
DAVID
Sınırsız hak
TEROME
Enerji kalkanı
BEROIT
Ara demolar

HANGİNİZ OYUN DEHASI?

Şimdiye kadar yapılan bütün PC oyunlarının sırlarını mı biliyorsunuz? O zaman Strateji Merkezi, sizi Ayın İpucu Klubü'nde görmek istiyor.

Her ay günümüz oyunlarının en iyi tavsiyelerini ve bilmece çözümlerini veren mektubu seçip kazanan şanslıya kanını donduracak hediyeler yolluyor. PC Gamer tişörtleri, PC Gamer çıkartmaları, süpriz oyunlar bunlardan yalnızca birkaç tanesi...

PC Gamer-Türkiye Ayın İpucu Ödülü
Büyükdere Cad. Hür Han 15/A Kat.4 Şişli
İstanbul veya pcgamer@pcgamer.com.tr

WARZONE 2100

Warzone 2100'de takılıyor musunuz? O halde bir kez de Serkan Başak'ın yolladığı hileleri deneyin.

Eğer oyunun 1.01 versiyonuna sahipseniz, oyun sırasında "T" tuşuna basın ve aşağıdaki hile kodlarını girin:

TIME TOGGLE
Görev saatini açar ve kapatır
GET OF MY LAND
Tüm düşmanları yok eder
SHOW ME THE POWER
Fazladan 1000 enerji verir
HALLO MEIN SCHATZ
Bir sonraki göreve geçmenizi sağlar
WORK HARDER
Araştırmaları sonuçlandırır
DOUBLE UP
Birimlerinizi iki katına çıkarır
KILL SELECTED
Seçili olan birimleri yok eder
EASY
Oyunu kolaylaştırır

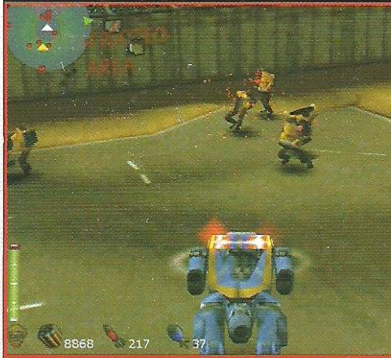


Warzone 2100'deki tüm zorlukları ortadan kaldırmak artık elinizde.

FUTURE COP:L.A.P.D.

Oyun sırasında F10'a basarak aşağıdaki hile kodlarını girin. Daha sonra bir kez F10'a ve bir kez de F5'e basarak oyuna dönün. Başka bir kod girmek için önce F10 ve F6'ya basarak eski kodu kapayın ve tekrar F10'a basarak yeni hile kodunu girin.

F2 – F1 – F4 – F3
Kalkan
F2 – F1 – F4 – F3 – F3 – F4 – F1 – F2
Mavi oyuncu siyah olur
F2 – F4 – F1 – F3 – F1 – F3 – F4 – F2
İlk silahı doldurur
F4 – F3 – F1 – F2 – F4 – F3 – F1 – F2
İkinci silahı doldurur
F1 – F1 – F2 – F4 – F2 – F1 – F3
Üçüncü silahı doldurur



Artık merminizi bol keseden harcayıp önünüze gelen yeri tarayabilirsiniz.

PREMIER MANAGER 99

Mert Türkoğlu, PM99 için oldukça kullanışlı bir hile göndermiş. Oyunda önce Transfers'e oradan da Offers'a girin ve Search bölümüne dodd yazın. Çıkan genç takım oyuncusuna tıklayın ve return tuşuna basın. Böylece kendinizi gençlerden kurulu bir takımın içinde bulacaksınız. İster bu oyuncuları yetiştirip satın, ister kadronuzda oynatın. Seçim sizin...

ROLLERCOASTER TYCOON

Kıbrıs'tan Boysan Bora bize bu şirin oyunu kolaylaştıracak hileler göndermiş. Müşterilerinizin ismini aşağıdaki isimlerle değiştirin:

MELANIE WARN
Müşterilerin memnuniyeti artar
CHRIS SAWYER
Oyuncakların fotoğrafını çeker

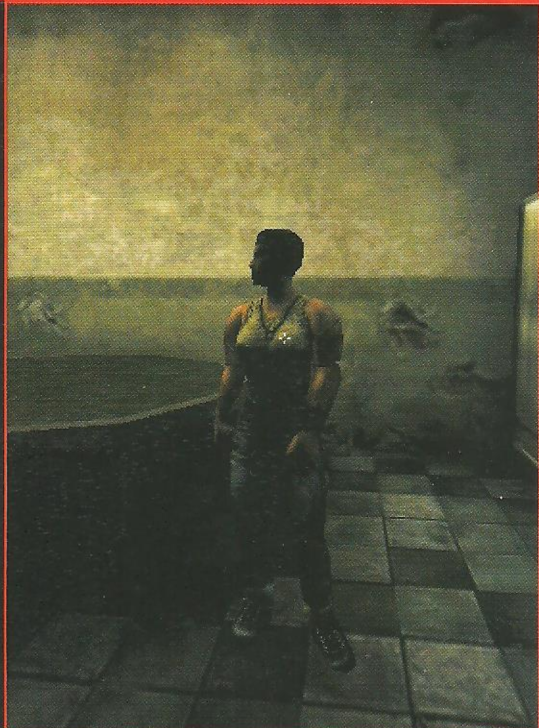


Lunaparkınızda müşterilerinizi memnun etmek istiyorsanız fazla uğraşmayın. Cheat yapın!

KINGPIN: LIFE OF CRIME

Önce oyun ikonundan bir kısa yol oluşturun. Sonra bu kısayolun target yazan satırına +developer komutunu ekleyin. (c:\kingpin\kingpin.exe +developer gibi). Bu kısayoldan oyunu başlatın ve oyun sırasında ' yardımıyla konsolu açın, aşağıdaki hile kodlarını girin:

IMMORTAL
God modu
NOCLIP
Clipping modu
NOTARGET
Görünmezlik
TOGGLECAM
Third Person görüş açısını açar
GIVE ALL
Para dışındaki her şeye sahip olmanızı sağlar
GIVE CASH ###
İstediğiniz kadar para
GIVE WATCH
Saat verir
GIVE WHISKEY
Viski verir
GIVE FUSE
Füze verir
GIVE BAZOOKA
Bazuka verir
GIVE OFFICE_KEY
Ofis anahtarını verir
GIVE CROWBAR
Demir parçası verir
GIVE MODS
Silahınız için susturucu verir
GIVE ROCKETS ###
İstediğiniz sayıda roket verir
GIVE GRENADES ###
İstediğiniz sayıda el bombası verir
GIVE GAS ###
İstediğiniz kadar gaz
GIVE SMALL HEALTH
Küçük sağlık kiti
GIVE LARGE HEALTH
Büyük sağlık kiti
GIVE HEALTH
Maksimum güç verir
GIVE TOMMYGUN
Tommygun verir
GIVE FLAMETHROWER
Alev makinası verir
GIVE HEAVY MACHINEGUN
Makinalı verir



Kingpin'de tüm silahların sizin olmasını mı istiyorsunuz. Hile Kodlarını deneyin.

MEKTUPLAR

Bu ayın mektupları yine aşk, korku, tehlike, sır ve entrikalarla dolu! Ama en çok da soru işaretleriyle... Ama biliyoruz ki dergisini kimsesiz bırakmayan, mektuplarıyla besleyen, büyüten *PC Gamer*'ın sevgili okuyucusu mektuplarında söylemese de aşkı da bilir, korkuyu da. Çünkü o oyuncudur ve oyunların da kendi gerçekliği vardır. Ve bir oyuncunun mektubu açıkça söylemese de bu gerçeklerin tümünü içerir...

PC GAMER -Türkiye Okur Mektupları Köşesi

Adresimiz:
Büyükdere cad.
Hür Han
15/A Kat:4
Şişli/İstanbul

E-mail:
mektup@pcgamer.com.tr


Artık yavaş yavaş Half-Life'ın ilk oyunundan sıkıldığınızı kendinize yeni bir Half-Life mesela Opposing Force'u aradığınızı görüyoruz. Neyse ki Valve da sizin gibi düşünüyor da fazla beklemek zorunda kalmayacaksınız.

Top 50

Saygıdeğer *PC Gamer* Türkiye;
Kampanyanıza destek vermek için size Top 50 listemi yolluyorum. Fakat sizden bir ricam olacak. Bu işin kurallarını bilmeyen arkadaşlara tekrar anlatırsanız memnun olurum. Çünkü eminim ki bilmeyen arkadaşlar bu yüzden Top 50 listesine sevdikleri oyunları yollayamıyor.

İlyas Atçı, *Bursa*

Sevgili İlyas;
Dediğin gibi Top 50 sayfamız konusunda hala bir kafa karşıklığı yaşandığı kesin. O yüzden bir kez de buradan, Okuyucu Mektupları köşesinden bu konuyu açıklamamızda gerçekten de fayda var. Şimdi arkadaşlar, sadece İlyas'a değil hepinize anlatıyorum, lütfen sessiz olun: Öncelikle oyların dört aylık bir etki süresi olduğunu bilmeniz gerekiyor. Yani Mayıs ayında verdiğiniz oy Haziran, Temmuz, Ağustos aylarının listesinde de yer alıyor ama giderek azalan bir etki puanıyla. Mesela Mayıs'ta gönderdiğiniz bir oy, bu ay gönderdiğiniz bir oyun sadece dörtte biri kadar değerli. Bu yüzden bir defa oy verip "kurtuldum" demek yok. Ayrıca her ay oylarınızı gönderirken güncellemeye de dikkat edin. Yeni çıkan oyunları sakın göz ardı etmeyin.

Half-Life II?

Merhaba *PC Gamer*;
Bu kadar mükemmel bir degiyi bize kazandırmakla zaten siz elinizden geleni yaptığınızı gösteriyorsunuz. Yine de yapılan önerilerin zararı olmayacağını düşünüyorum. Size birkaç önerim ve sorum olacak.
Öneriler:
- Strateji Merkezi'nde daha fazla aksiyon oyunu incelerseniz hiç fena olmaz.
- Derginizde ilanlarını gördüğüm bilgisayar malzemelerini Ankara'dan alabileceğimiz bir yer önerir misiniz?
- Bir bilgisayar oyununun yapım aşamalarına yer verirseniz sevinirim.
Önerilerim bu kadar. Gelelim sorulara:
- *Need for Speed 4* PC'de ne zaman çıkacak?
- *Half-Life 2* diye bir oyun olacak mı?
- *Spawn*'ın oyunu var mı?
İlginiz için şimdiden teşekkür eder, başarılarınızın devamını dilerim.

Mehmet Onur Dilek, *Ankara*

Sevgili Mehmet;
Tabii ki bize tüm görüş ve önerilerini bildirmekte serbestsin. Zaten bu sayfanın amacı da bu değil mi? Önerilerine teşekkür ediyoruz. Strateji Merkezi zaten sizin istekleriniz doğrultusunda, zorlandığınız oyunlarda yarımcı olmak için hazırlanıyor. Ve tür ayrımı yapılmıyor. Yani aksiyon oyunlarından başınızı belaya sokanlar da bu sayfalardaki yerini alıyor. Dergide gördüğün ilanlardaki ürünler için bizim adres göstermemiz mümkün değil. Zaten her ürünün nereden edinilebileceğine dair bilgiler ilanla birlikte yayınlanıyor. Ama Ankara'da bulamıyorsan, almayı düşündüğün ürünün ilanında belirtilen telefonu arayabilir ve Ankara'daki satış noktasının yerini böylece öğrenmiş olursun.
Sorularına gelince;
Need for Speed 4 çıktı. Bunu zaten biliyorsundur. Half-Life'ın devamı olan Half-Life:Opposing Force'un Kasım'da çıkması bekleniyor. Bu arada oyunun multi-player versiyonu diyebileceğimiz TeamFortress'ın devamı olan Half-Life: TeamFortress 2 de yine sonbaharda çıkıyor. Tabii biz de Valve'ın yalancısıyız. Daha da geç çıkabilir yani. Son olarak, bildiğimiz kadarıyla hala Spawn'ın oyununu yapmaya kalkan çıkmadı. Belki yakında haberi gelir. Bu arada istediğin şifreleri adresine postalayacağız, için rahat olsun.

Strateji Hastası

Sevgili *PC Gamer*;
Öncelikle sizi bu güzel dergiyi hazırladığınız için kutlarım. Ben bir strateji ve Age of Empires hastasıyım. Daha önce Temmuz diye belirlenen çıkış tarihi yüzünden oyunun ikincisini yani *The Age of Kings*'i aldım. Fakat Temmuz sayınızda belirttiğiniz sorunların yanı sıra bir iki sorunla daha karşılaştım.

Ben de önceleri korsan oyunları destekliyordum ama artık tamamen karşıyım. Şimdi size birkaç soru sormak istiyorum:
1. Biz hiç *Age of Empires II*'nin tam sürümünü oynayamayacak mıyız? Sadece beta versiyonuyla mı yetineceğiz? Peki betasıyla tam sürümünü nasıl ayırt edeceğiz? Ya da gidip paraya kıyarak orijinalini mi alacağız? Peki orijinalini nere-


Gelmiş geçmiş en iyi adventure'lardan biri de Grim Fandango idi. Oyun çıkalı çok oldu ama hala bulamayanlar var.

den temin edeceğiz? Biliyorsunuz kutulu oyunlar pek bulunmuyor.
2. *Half-Life: Opposing Force* ile Team-Fortress 2'nin farkı ne? Ne zaman çıkıyorlar?

Bence orijinal oyunların fiyatı düşmedikçe biz hep korsan oyunlara muhtaç olacağız. Saygılarımla.

Özgür Gürdal, *İstanbul*

Sevgili Özgür;
The Age of Kings konusundaki şikayetler galiba hiç bitmeyecek ve öyle görünüyor ki Türkiye'de oyunun kendisini bulmak mümkün olmayacak. Sanırım oturup "biz bunu hakedecek ne yaptık?" diye düşünmenin zamanı geldi. Yani sorduğun soruların cevapları pek iç açıcı değil. Korsan bir oyun alırken bunun Beta mı yoksa tam versiyon mu olduğundan asla emin olamazsın. Ancak eve gidip oyunu çalıştırdıktan sonra bunu anlayabilirsin. Zaten tamamlanmamış bir oyunda karşına The Age of Kings'de olduğu gibi bir ton eksik çıkacaktır. Ayrıca oyunun readme dosyasını okuyarak da bunun beta mı yoksa tam oyun mu olduğunu anlayabilirsin. Türkiye'de kutulu oyunlara pek rağbet olmadığı için ithalatçılar da bu konuda kendi inisiyatiflerini kullanıyorlar ve her oyunu getirmiyorlar.

Opposing Force Half-Life'ın singleplayer devam oyunu. TeamFortress 2 ise Half-Life'ın multi-player versiyonu sayılan TeamFortress'ın yine multi-play devamı. İkisinin de sonbaharda çıkması bekleniyor.

Nerden Nereye...

Merhaba *PC Gamer* Çalışanları;
Önce hepinize kolay gelsin diyorum. Böyle kaliteli bir dergiyi çıkardığınız için teşekkürler.

Derginizle tanışmam Mart ayında oldu. Sabah ekmek almak için markete gittiğimde rafta bana bakan *PC Gamer*'ı almadan dönemezdim. Ama bir tuhaflık vardı bende çünkü benim bir PC'im yoktu. Sonra kendi kendime "oğlum salaklık etme, al bi oku, beğenmezsen bırakırsın" dedim ve o günden beri de bırakamadım. Bundan yıllar önce bir Commodore64'üm vardı. Ace oynar One to One'a bayılırdım. Sonra bilgisayarsız geçen yıllar boyunca ve şimdi *Requiem*'ler, *Half-Life*'lar (itiraf edeyim, bu oyuna hiç başlamadım) ve *FIFA*'lar gırla gidiyor. Nereden geldik buraya yaa? Sorulara geçsek iyi olur herhalde;
1. Biraz da merak aslında, piyasada çoğunlukla insanlar kopya oyunları alıyor, ya siz? Bize tanıttığınız oyunların hepsi orijinal mi?
2. İnceleme bölümünde niye gereksiz oyunlara çok yer ayırıyorsunuz? Kim monitör karşısında geyik, inek gibi hayvanları avlamaktan zevk alır ki? Bence bu gibi düşük yüzdeli oyunları kısa kısa açıklamanız daha iyi olur. Böylece daha kaliteli oyunlar hakkında daha fazla bilgi alabiliriz, değil mi?
3. Şimdi siz Şubat'ta anlattık diyeceksiniz ama şu *Half-Life*'da silahlar nerede? Deli olacağım anlayacağınız.

NOT: Her şeye rağmen, bu sıcaklar da ofise kapanıp da biz gündüz havuzda serinleyip akşam ekran karşısında terlerken dergiyi hazırlayan herkese kolay gelsin. Ayrıca fiyatınız bence çok uygun. Bu fiyatla bu kalite hiçbir yerde olmaz. Tekrar görüşmek üzere...

Engin Şahin, *İstanbul*

Sevgili Engin;
Görüşlerini bizlerle paylaştığın için teşekkür ederiz öncelikle sana. Haklısın, Commodore64'lü günleri artık çok eskiden gördüğümüz ve çok sevdiğimiz rüyalarımız gibi anıyoruz. Bugünün oyunları ise sanırım on yıl kadar sonra anımsandığında o kadar da masum şeyleri çağrıştırmayacak kimseye. Çünkü artık hep daha fazlasını istemek gibi bir hastalığımız var. O zamanlar yoktu... Yaa mirim! Eski günler anlatmakla bitmez. Biz en iyisi sorulara geçelim:
1. Size sadece Türkiye'de orijinali satılan oyunları anlatmaya kalksaydık bu dergi 45 sayfa falan olurdu. Ve zaten her ay çıkmasına gerek de kalmazdı. Biz Türkiye'deki gerçeği reddetmiyoruz, sadece değişmesinin hepimiz için daha faydalı olacağını söylüyoruz.
2. İncelemeler bölümünde yer verdiğimiz her oyuna en az bir sayfa yer ayırıyoruz, burada en önemli kıstasımız oyunun ne kadar iyi olduğu değil, bahsedilecek ne kadar özelliği olduğu. Zaten iyi oyunlarda genellikle bahsedilecek çok şey olduğu için iki sayfalık yerleri oluyor. Ama öyle kötü bazı oyunlar var ki mutlaka anlatmak gerekiyor. Hem bu çok da eğlenceli geliyor bize. Sence de öyle değil mi? Zaten sadece İncelemeler köşemizde yer alan oyunların sayısı 15'le 20 arasında değişiyor. Buna derginin genelinde yer verdiğimiz diğer oyunları da katarsak oldukça iyi bir sayıya ulaşırız. O halde neden aralarında kötü oyunlar da olmasın ki!
3. Half-Life'ın da silahları diğer shooter'larda olduğu gibi sağa sola dağılmış durumda. Yani tek bir yerden gidip cephaneyi yüklenip oynamıyorsun. Arıyor ve buluyorsun, bu arada oyunun başında hiç silahın yok (elindeki sopadan başka) ve bulmak da biraz zaman alıyor... Sabırlı ol, mutlaka bulacaksın.
NOT: Ne yapalım. Birinin bu işi yapması gerekiyor. Bizi düşündüğün için sağol. Ayrıca fiyat konusunda söylediklerin de içimize su serpti. Teşekkür ederiz anlayış gösterdiğin için.

Ödülü Nasıl Alacağız?

Selam Sevgili *PC Gamer* Çalışanları;
Derginizin ilk sayısı hariç hepsi elimde. Onu da en kısa zamanda elime geçireceğim. 9. sayınızı aldım ve dergiyi incelerken sizin bir çekiliş yapacağınızı öğrendim. Elbette o çekilişe katılacağım. Çıksa da çıkmasa da önemli olan yarışmak. (Çarkıfelek'ten alıntı...) Ama farzedin ki çıktı. Evlere teslim yapabiliyor musunuz? Biliyorsunuz siz İstanbul'da bense Ankara'dayım. Yoksa bilgisayarı almak için taa İstanbul'a mı gelmem gerekiyor? Her neyse, gelecekteki başarılarınızı, doğum günlerinizi görmek umuduyla...
Hoşçakalın.

Fikrican (Fiko) Galin, *Ankara*

Sevgili Fiko!
Maalesef evlere paket servisimiz yok. Ama sen o kadar güzel bir bilgisayarı kazandıktan sonra gelip bir elimizi sıkmak, hatıra fotoğrafı çektirmek istemiyorsan tabii göndeririz adresine, biraz üzülmüş oluruz o kadar (ü-hü!). Bunlar bir yana, gerçekten de gelme imkanın yoksa önemli değil. Ödülünü evine de yollayabiliriz. İyi dileklerin için ayrıca teşekkürler, gerçekten de çok az kaldı PC Gamer'ın doğum gününe.

Keçileri Kaçıracağım...

Sevgili *PC Gamer*;
Valla bu benim 3. mektubum. Artık yayınlasanız..? Derginizi çok beğeniyorum, bence süper bir dergi. Ama CD bölümünde daha açık olmanızı diliyorum. Verdiğiniz *Kingpin* oyununu çalıştıramadım. Lütfen bana açıklayın. Ayrıca üç sorum var size:
1. Ben bir garip Twinsen'cıyım. Lütfen benim için strateji bölümünde Twinsen'ın çözümünü yazın, yoksa keçileri kaçıracağım. Bende Twinsen şifreleri bile var. Buna rağmen oyunda takıldım kaldım. (İsteyenlere; GOLD: Paranızı çoğaltır. FULL: Büyünüzü ve sağlığınızı doldurur. BOX: Canınızı artırır.
2. *Grim Fandango*'yu hiçbir yere bulamıyorum. Bana oyunun satıldığı birkaç seçkin bilgisayarcı önerin.
3. Lütfen bana ısmarladığım dergileri çabuk gönderin! *Grim Fandango*'nun demosunu oynamak için sabırsızlanıyo-

rum. Sevgilerle Kedoş, Ankara

Selin Sop, *İstanbul*

Sevgili Selin;
Önceki mektuplar için üzgünüz ama arada oluyor böyle, kusurumuza bakma. Şimdi, Kingpin'le ilgili sorunun ne olduğunu anlatman gerekiyor aslında. Çünkü bizde sorunsuz çalışıyor. Eğer CD'den kaynaklanan bir hataysa haber ver, yenisiyle değiştirelim ama senin sisteminden kaynaklanan bir aksama söz konusuysa dediğim gibi sorunu çözebilmek için bize birkaç done daha vermelisin. Sen en iyisi öncelikle CD'yi bir başka bilgisayarda dene. Yine çalışmıyorsa sorun sende değil demektir ve en kısa zamanda bunu halle deriz.
1. Twinsen's Odyssey çok güzel bir oyun ama oldukça eski. Şu an Strateji Merkezi'nde nispeten yeni oyunların çözümlerini yayınlamaya çalışıyoruz. O yüzden Twinsen için biraz geç maalesef. Ama sen oyun hakkında bilmek istediklerini ayrıca sorarsan biz yine yardımcı olmaya çalışırız. Bu arada keçilerine sahip çık. Unutma, her oyunun bir çözümü mutlaka vardır. Ayrıca Twinsen için gönderdiğin diğer hileler ve ipuçları da elimize geçti, sağol.
2. Grim'i aslında her yerde bulabilmen gerekir, kötü şans söz konusu galiba. Ama Kadıköy'de Yazıcıoğlu Pasajındaki ya da Beşiktaş'ta Sinan Paşa Pasajındaki bilgisayar oyunları satan dükkanlarda mutlaka bulursun.
3. Dergilerin en kısa zamanda eline geçecektir, şüphen olmasın. Yeter ki sen formu eksiksiz ve hatasız olarak doldurmuş ol!

Poster isteriz!

Merhaba *PC Gamer* Ekibi;
Bu size ikinci yazışım. Derginiz çok güzel. Pahalı ama içeriği sayesinde fiyatı unutuluyor. Yani Türkiye'deki en mükemmel oyun dergisi sizsiniz. Size hemen bir şey söyleyeceğim: "Poster İsteriz!". Bu sözü Göksu'ya da söylerseniz sevinirim. Neyse ben hemen sorularıma geçeyim:
1. *Future Cop L.A.P.D.* adlı oyunu inceleyip Strateji Merkezi'nde yayınlar bir de (tabii varsa) şifrelerini verir misiniz? Oyun Carrefour'da kutulu olarak satılıyor. ElectronicArts'ın web sitesindeki online dükkandan da satın alınabiliyor ve *www.futurecop.com* adresinden demosu çekilebiliyor.
2. Mavi Donanım'ın Kadıköy bayiisinin adresini verebilir misiniz?
3. *Red Alert* ve *Dune2000*'in şifrelerini verebilir misiniz?
4. *PC Gamer*'ın Haziran sayısında verdiğiniz Bilgisayar Ödüllü Anket Formu' ndaki ödülü kazananlar bilgisayarını nereden alacak? Açıklarsanız sevinirim.
Umarım fazla bir şey istemedim. İyi çalışmalar.

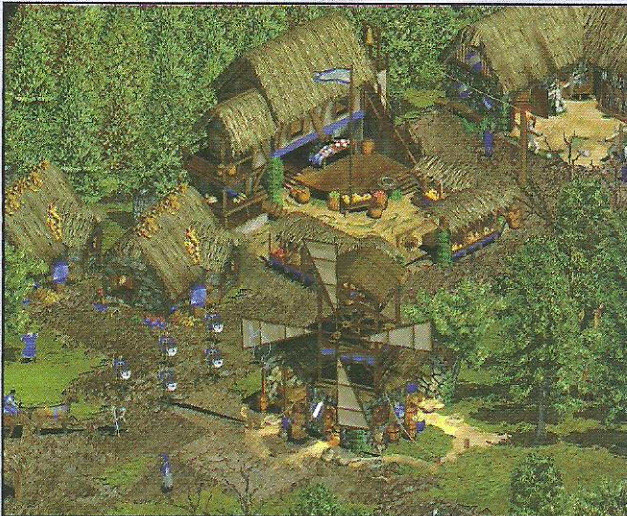
Cem Günel, *İstanbul*

Sevgili Cem;
Güzel sözlerine teşekkürler. Ayrıca poster meselesini çözdük biliyorsun. Umarız posterlerini beğenmişsindir. Evet sorulara gelelim:
1. Future Cop L.A.P.D konusunda birçok bilgi vermişsin. Diğer okuyucularımız adına teşekkür ederiz. Gündemimizde değil ama bu oyuna Strateji Merkezi'nde yer verebiliriz ama dediğimiz gibi hemen değil.
2. İstediğin adresi dergideki ilandan bulabilirsin. Orada yazmıyorsa da telefon ederek öğrenebilirsin.
3. Artık bu köşede şifre yayınlamıyoruz ama bu ayın Hile Kodları sayfasına bir bak bakalım!
4. Diğer bir mektuba cevap verirken de dediğimiz gibi bilgisayarınızı (şayet kazanırsanız tabii) gelip PC Gamer ofisinden almanızı ve bu mutluluğu bizimle paylaşmanızı isteriz ama mümkün değilse de istediğiniz adrese postalarız (bu adresin Papua Yeni Gine'de falan olmamasını tercih ederiz tabii).

Mükemmel olabilmek için...

Herkese Merhaba;
Öncelikle güzel sözlerle başlamak isterim. Ama mükemmel olabilmek için olumsuzlukların ortadan kalkması ve herkesin buna kanaat getirmesi gerekir. Sizlerin daima ileriye bakarak özgün olabilmeniz ve tartışmasız ilk sırada olmak için çaba harcamanız bizlerin de en büyük isteğidir. Ne kadar dehşet bir başlangıç ama! Hemen soruma başlıyorum:
1. Derginizin fiyatı malum, biraz sıkıntı oluşturuyor. Ama USA ile bizim milli gelirimiz aynı olmadığına göre buna bir çözüm bulmanız *PC Gamer* manyaklarını mutlu eder.
2. Ben *Red Alert C&C* Westwood oyunu manyağıyım. Bu oyunun varsa hilelerini vermenizi istiyorum.
Başarıların sizlerle olması dileğiyle hoşçakalın...

Ercüment Bozdemir, *Afyon*



***The Age of Kings*, tüm dünyadan önce Türkiye'de piyasaya çıktı! Ama bunun sevinilecek bir yanı yok. Çünkü bu bir beta versiyondu!**

Sevgili Ercüment;
Sözlerinde haklısın ama aynı anda herkesi birden memnun etmek imkansız. Çünkü herkesin kendine göre doğruları ve beklentileri var. Ki bu da çok normal. O yüzden bizim amacımız bir yandan kendi çizgimizi belirlerken bir yandan da insanları ortak bir noktada buluşturabilmek, herkesin ilgisini çeken, hepimize zevk veren bir dergi olabilmek. İşte yaptığın "dehşet başlangıç"a karşılık bizim "dehşet açıklamamız" da bu. Sıra sorularda;
1. Evet, bu konuda söylenecek fazla söz yok aslında. Çünkü fiyat olarak, uygulayabileceğimiz en makul rakamı seçmek için bütün imkanlarımızı ve çözüm yollarını zorladık ve değerlendirdik. Sonuçta ortaya orijinal PC Gamer'dan daha ucuz ve daha fazla sayfa sayısına sahip bir dergi çıktı. Bu konuda biz de sizden anlayış bekliyoruz, her zaman söylediğimiz gibi...
2. Tamam ama Okuyucu Mektupları köşesinde değil. Anlaştık mı?

Esprileriniz yerinde...

Selam *PC Gamer*;
Ben sizin sıkça karşı karşıya kaldığınız bir eleştiri hakkında konuşmak istiyorum. Bu sizin görev bilinciniz hakkında. Size ulaşan okuyucuların çoğu sizin çok ciddi olup yazılarınıza espri katmamanız yüzünden sitem ediyor. Ve bu arkadaşların çoğu son zamanlarda kapanan bir derginin devamlı okuyucuları.
Ben bu noktada kendi fikrimi açıklamak istiyorum. Ben aynı dergiyi bir, iki sayı okuduktan sonra inanılmaz derecede cıvık buldum ve bir daha da kapağına bile bakmadım. Lütfen *PC Gamer* olarak böyle devam edin. Esprileriniz son derecede yerinde ve mükemmel. Tabii ki herkesin fikrine ve zevkine saygım var. Teşekkürler.
NOT: Bence yapacağınız değişikliklerin kaliteli olması önemli, yani yavaş olsun bizim olsun.

N.G., *E-mail Yoluyla*

Sevgili N.G;
Gerçi bir soru sormamışsın bize ama senin de dediğin gibi espriler konusunda aldığımız bunca eleştiri mektubunu yayınladıktan sonra bir de seninki gibi tarzımızı yadırgamayan bir mektubu yayınlamanın yerinde olacağını düşündük. Bize bu konuya bir daha dönmek için fırsat yarattığın ve güzel övgülerin için teşekkür ediyoruz öncelikle.
PC Gamer'ın çıkmaya başladığı günden beri Türkiye'deki PC oyun dergiciliği anlayışına yepyeni bir boyut kazandırdığını yadsımak mümkün değil. Biz en başından, bunun bir anda herkes tarafından benimsenecek bir şey olmayacağını biliyorduk ama kendimizce doğru gördüğümüz bir üslubu kullanmayı tercih ettik. Şimdi zaman geçtikçe görüyoruz ki, okuyucularımız da bu tarzın onlara yabancı, tepeden bakan bir anlayışın değil ama saygınlığı ön planda tutan bir iletişim anlayışının sonucu olduğunu farkediyor. Zaten aramızda bir uçurum olması müm-

kün değil, çünkü çok önemli ve belirleyici bir ortak noktamız var: Hepimiz oyunları seviyoruz, aynı düşmanlara karşı savaşıp, aynı ölümcül hataları yapıyor, aynı bulmacaları çözmeye çalışıyor, aynı dünyaları büyütüp güzelleştirmek için kaynak topluyor, adam üretiyoruz... Bu cümleyi başka bir yerde söylesek kenini Napoleon sanan bir kaçık gibi karşılanabiliriz. Ama siz... siz bizi anlıyorsunuz, biz de sizi. O halde nasıl uzak olabiliriz ki birbirimizden!

Daha samimi olun!

Sevgili *PC Gamer*,
Öncelikle size böyle güzel bir dergiyi bize kazandırdığınız için çok teşekkür ederim. Sorulara geçmeden önce size bazı önerilerim olacak. Neredeyse 10. sayınıza ulaşacaksınız. Artık mektuplarda biraz daha samimi olmanız gerektiğini düşünüyorum. Sayfa sayınız 150 iken 140'a düştü, buna karşılık fiyatınız da gittikçe artıyor. Fiyatınızın hakkını veriyorsunuz ama bence sayfa sayınızı artırın. Hile ve mektuplara daha fazla yer verin. Şimdi sorularıma geçiyorum:
1-*Civilization: Call to Power*'ı aldım. Güzel bir oyun ama pek de oynanabilir değil. İçinizde bu oyunu oynayan ve oyundaki iğrenç kareleri kaldırmayı bilen biri varsa lütfen söylesin nasıl kaldırılacağını.
2-Şu korsan oyun konusuna değinmek istiyorum. Bir çok oyuncu gibi ben de korsan oyuna karşıyım. Ama Türkiye'deki fiyatlar insanı korsan oyun almaya zorluyor. En basitinden bir tam oyun almak en ucuz beş milyona patlıyor. Aynı zamanda bir korsan oyun da bir milyon. Aradaki fiyat farkıyla beş tane daha korsan oyun alınabilir. Benim otuz tane CD'im var, otuzu da korsan. Haziran sayınızda yayınladığınız okuyucu yanıtları bölümünde fikirlerini yazdığınız arkadaşlarımızın bu kötü tavırını anlayamıyorum. Ama bu bir soru olmadı galiba.
3-Güzel ve tam versiyon oyun vermeyi düşünüyor musunuz? Bence kazancınızı zorlamayacaksa verin.
4-Acaba PlayStation oyunlarını PC'de oynatan bir kart çıkmaz mı? Bazı PSX oyunları mükemmel de...
5-Son olarak fiyata değinmek istiyorum. Fiyatınızı dolar üzerinden vermek zorunda mısınız? Türk lirası olarak 2.000.000 olarak verseniz ne olur? Hepinize iyi çalışmalar.
ChatPrince(Orhan), *E-mail yoluyla*



Herkes *Civilization: Call to Power*'ın Civilization geleneğine sıkı sıkıya bağlı ve eski Civ'leri aratmayan bir oyun olmasını bekliyordu. Ama...

Sevgili ChatPrince;
Öncelikle görüşlerini belirttiğin için teşekkür ederiz. Samimiyet konusundaki görüşlerimizi bir kez daha açıklamaya gerek yok herhalde. N.G. arkadaşımızın mektubunda bu konuya değinmiştik. Sayfa sayımız şu anda 144 ve içerik olarak da eskisinden daha az kapsamlı değil. Yani herhangi bir kısıtlamaya gitmiş değiliz. Fiyatımız konusundaysa elimizden gelen bir şey yok maalesef. Ama senin de dediğin gibi size fazla gelen bu fiyatı zengin bir içerikle hakedebilmek için elimizden gelen çabayı sarf ediyoruz. Bunları kısa kısa geçtikten sonra sorularına gelelim;
1- Call to Power gerçekten de eski Civ'lerin yerini tutabilen bir oyun olmadı. Grafikler eskisine göre çok iyi olabilir ama arayüz, tema ve en önemlisi ruh hiç de alıştığımız ve sevdiğimiz Civilization oyunlarındakine benzemiyor. Arazi üzerindeki karelerse kastettiğin, bunları kaldırman için Options'a bir seçenek eklenmiştir.
2- Evet, bu bir soru değil. Sen de bizim hangi noktalarda sana katılıp hangilerinde katılmadığımızı biliyorsun zaten.
3- Hayır, böyle bir planımız yok. Ama başka sürprizlere hazırlanıyoruz!
4- Bir kart değil ama bleem! adında bir emülatör programı PS oyunlarını PC'de de aynı şekilde oynamanı sağlıyor.
5- Maalesef arkadaşlar, bu konuda yapabileceğimiz bir şey yok. Fiyat konusunun nasıl ayarlanabileceğini sizler gibi biz de düşündük, hem de çok fazla... Ve bulabildiğimiz en uygun çözüm bu oldu. PCG

OKUYUCU GÖRÜŞÜ!!!

Sayın *PC Gamer* Çalışanları;
Merhaba. Son aylarda kafama oldukça sık takılan konu dergilerde de sıkça rastladığımız kopya oyun ve orijinal oyun ikilemi. Kendime sürekli soruyorum, bizi kopya oyunları almaya iten şey nedir? Ve hep aynı cevapla karşılaşıyorum: Ekonomik nedenler... Dergilerde haklı olarak orijinal oyunları savunuyorsunuz. Size sonuna kadar katılıyorum. Fakat benim bu konuda farklı bazı düşüncelerim var. Bunu sizlerle ve tüm okurlarla paylaşmak istiyorum...

Öncelikle orijinal oyunların fiyatını tartışmamız gerekli. "O kadar emek sarfediliyor, onlarca insan çalışıyor, fiyatlarının yüksek olması normal" diyeceksiniz. Bence bu fiyat uygulaması yurtdışı için normal sayılabilecekken Türkiye için değil! Benim sürekli olarak kafamı kurcalayan şey ise; niçin orijinal oyunlar bize uygun fiyatla pazarlanmıyor. Size iki örnek vereyim: Mesela *Heroes III* gibi tek CD'lik oyunun kopyası ülkemizde 1,5-2 milyon T.L. arası bir fiyatla, Baldur's Gate gibi 5 CD'lik oyunun kopyası da genellikle 7-8 milyon arası bir fiyatla satılıyor. Heroes III'ün orijinali 5-6 milyon civarı, Baldur's Gate'in orijinali ise 10-12 milyon civarında olsa orijinallerin satılması sağlanamaz mı sizce? Bence oyun severler tamamen orijinal oyunlara dönerler. Kimse 2-3 milyon liralık fark için beta versiyon olan ve genelde içinde virüs bulunan kopya oyun almaz... Hem de bundan en büyük karı oyunu yapan ve pazarlayan firmalar sağlar. Çünkü Türkiye onlar için şu an ölü pazar durumunda ve hiçbir kar getirmiyor. Ama böyle bir fiyat uygulamasına gidilirse onlar bugüne kadar hiç de hesaplarında olmayan bir pazara kavuşmuş olurlar. Biz oyun severler de hem orijinal oyunlara kavuşmuş hem de ekonomik gücümüz doğrultusunda oyun alabilmiş oluruz. Bence siz oyun dergileri olarak bu misyonu üstlenebilirsiniz. Sizler büyük oyun şirketlerine direkt olarak, bizler de mektuplarımızla görüşlerimizi bildirebiliriz...

Çok önemli bir konuya daha değinmek istiyorum. Bu oyunların Türkçeye çevrilmesi. Dikkat ederseniz bugüne kadar oyun çevrileri hep yanlış türlerde yapıldı (misal; Dreams ve Earth2140 oyunları). "Action veya real-time strateji oyunlarının Türkçeleştirilmesine ne gerek var?" diye kimse sormadı. Strateji, adventure, FRP veya RPG oyunları Türkçeye çevrilirse kim bu oyunların orijinalini almaz ki? Mesela Alpha Centauri, Fallout, Baldur's Gate, M&M VI gibi oyunlar Türkçe olsa herkes bir şekilde orijinallerini edinmeye çalışır. Ama Earth2140 gibi oyunların Türkçeye çevrilmesi zaman kaybı olup satış grafiğine baktığımız zaman da yanlış bir seçim olduğu görülmektedir. Bir de Türkçe çeviri yaparken sadece tekstler Türkçeye çevrilmeli. Bir *Grim Fandango*'nun tekstleri Türkçe olsa nasıl olurdu dersiniz? Ya da *Baldur's Gate*'in? konuşmalar orijinal kalmalı, sinemalarda olduğu gibi... Orijinal oyunlara rağbet etmemiz için bu tür iyileştirmeler yapılabilir. Mektubumun çok uzun olduğunun farkındayım ama anlatmak istediklerimi olabildiğince kısa tutmaya çalıştım. Düşüncelerimi büyük oyun şirketlerine iletmeniz dileğiyle, en içten saygı ve sevgilerimi sunuyorum. Yayın hayatınızda başarılarınızın devamlılığını diliyorum.

Murat Demirayak, *İzmir*

Bu manşetlerde olmak ister miydiniz?

Bilgisayar programlarının, yazılım hakkı sahibinin izni olmaksızın **kopyalanması, kullanılması,** bedelli ve bedelsiz **dağıtılması, kiralanması** ve **ithal edilmesi,** 5846 sayılı **Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu**'na ve **Türk Ceza Kanunu**'nun 525. maddesine göre suçtur. Bu kanunlara göre; lisanssız yazılım kullananlar, lisanssız yazılım tutarının 3 katı kadar olan tazminatın dışında, 5 yıla kadar hapis cezası; her bir lisanssız yazılım için 600 milyon liraya kadar para cezası; üç yıla kadar meslekten men; kullanılan bilgisayarlara ve araçlara el konulması gibi cezalara çarptırılırlar. Ayrıca, prestij kaybı gibi ciddi bir riskle de karşı karşıyadırlar. **Firma sahipleri** ve **yöneticileri**, kuruluşlarında bu suçun işlenmesi durumunda doğrudan **sorumludur.**

Tekstil sektöründe kopya yazılım alarmı

Türkiye'nin en büyük sektörlerinden biri olan tekstil sektöründe de yaygın olarak lisanssız yazılım kullanıldığı saptandı ve ya-

Korsan yazılımlar yine mahkemelik

Yazılım korsanlarının sonu: 3 yıl hapis cezası

Yazılım korsanları mahkûm edildi

Korsan yazılım kullanımının engellenmesi için

Yazılım korsanlarına hapis cezası

BSA Türkiye, korsan yazılımlara karşı mücadelesini sürdürüyor. Ancak, tüm cezalara rağmen Türkiye'de yazılım korsanlığı oranı yüzde 80'lerin...

Lisanssız yazılım kullanmayın



BSA Türkiye, yazılım telif haklarını korumak ve lisanssız yazılım kullanımını önlemek amacıyla, yazılım sahibi şirketlerin oluşturduğu kâr amacı gütmeyen bir birlikteliktir. Lisanslama konusundaki her türlü sorunuzu lisans@bsa.org.tr adresinden BSA Türkiye katılımcılarına yöneltebilirsiniz.

BSA Türkiye Katılımcıları: Adobe, Autodesk, Baan, Bilser, Bilkom (Apple), Bimeks, Empa, Eta, Karma, Likom, LinkSoft, Login, Logosoft, Mart Komputer, Microsoft, Mikro Yazılımevi, Netsis.

lisans@bsa.org.tr
http://www.bsa.org.tr
tel : 0212. 272 22 39
faks : 0212. 272 50 24

Marjinal

Reklam & Ürün İndeksi

FİRMA	TELEFON	ÜRÜN	BÖLÜM	SAYFA
REKLAMLAR				
Akademi İstanbul	0212 251 74 84	Eğitim	Reklam	60
Aral İthalat	0212 659 26 73	Oyun	Reklam	A.K., 30
BSA	0212 272 22 39	Organizasyon	Reklam	142
Citizen	0212 246 41 88	Saat	Reklam	9
Computer Shoppıng	0212 219 19 40	Dergi	Reklam	106
Creative	0212 212 98 50	PC-DVD	Reklam	63
Creative	0212 212 98 50	Ekran Kartı	Reklam	92
Çizgi Elektronik	0212 273 14 91	Ekran Kartı	Reklam	83
Eksen Bilgisayar	0216 418 94 55	Bilgisayar Sistemi	Reklam	20, 21
Empa	0212 599 30 50	Ana Kart	Reklam	4, 5
Empa	0212 599 30 50	Ekran Kartı	Reklam	89
Ersan Games	0216 336 34 55	Oyun	Reklam	15
International Education	0212 296 46 00	Dergi	Reklam	126
Interpro	0212 212 31 22	Fuar Organizasyon	Reklam	26, 27
Mavi Donanım	0216 348 94 54	Bilgisayar Sistemi	Reklam	38
Medya Bilgisayar	0216 414 13 22	Bilgisayar Sistemi	Reklam	12, 13
Microsoft	0212 258 59 98	Oyun, Yazılım	Reklam	Ö.K.İ., 1
Milliyet	0212 505 67 11	Web Sitesi	Reklam	A.K.İ.
Multimedya	0212 212 98 50	Donanım	Reklam	33
Ölçsan	0212 280 97 61	Voodoo3	Reklam	71
Ölçsan	0212 280 97 61	Capture Card	Reklam	64
Pasifik Bilgisayar	0212 212 88 65	Ekran Kartı	Reklam	79
Sentim KRN	0216 415 79 79	Bilgisayar Sistemi	Reklam	17
Telsim	0212 448 75 75	Telsim Mail	Reklam	11
Truva	0216 327 79 77	ISS	Reklam	35
İNCELEMELER				
Albim	0216 349 33 51	Modem	İnceleme	105
Creative	0212 599 30 50	MP3 Player	İnceleme	97
Çizgi Elektronik	0212 273 14 91	Ekran Kartı	İnceleme	101
Deniz Bilgisayar	0212 213 34 00	DVD ROM	İnceleme	104
Empa	0212 599 30 50	Ekran Kartı	İnceleme	101
Medya Bilgisayar	0216 414 13 22	Bilgisayar Sistemi	İnceleme	96
Multimedya	0212 212 98 50	Ekran Kartı	İnceleme	98, 99
Multimedya	0212 212 98 50	Joystick	İnceleme	103
Multimedya	0212 212 98 50	Modem	İnceleme	105
Multimedya	0212 212 98 50	Speaker	İnceleme	103
Sardes	0232 462 69 73	Joystick	İnceleme	102
Turcom	0216 330 57 83	Ekran Kartı	İnceleme	100

GELECEK SAYI

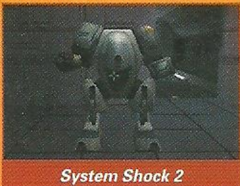
12. sayımız **1 Eylül'de** Bayinizde... Kaçırmayın

Vay be! Ağustosu ettik... ve artık piyasadaki geleneksel yaz uyuşukluğu sona erdi. Artık işe koyulabilir ve kendimizi sonbaharda bir anda yağmaya başlayacak olan yeni oyunlara hazırlayabiliriz. Hadi bakalım, hep birlikte görev başına!

OYUN DÜNYASININ EN YETENEKLİ 25 İSMİ

Gelecek ay *PC Gamer*' da şimdiye dek hiç görmediğiniz bir şey bulacaksınız. PC oyunlarının en yetenekli 25 insanını bir araya getirdik. Bilgisayar oyunlarının tarihinde ve günümüzde en harika işlere imzasını atan tasarımcılar, programcılar ve yaratıcılar... Bundan sonra yapacakları büyük işlerin ilk kez okuyacağınız tanıtımları ve ön incelemeleri *PC Gamer*'da. Eğer bu yıl, gelecek yıl ve daha sonra sizin için çalışan, oyunculuğun bu en önemli beyinlerini tanımak istiyorsanız bu çok çok özel *PCG*'i kaçırmazsınız!

Artı... EN YENİ OYUNLARIN İNCELEMELERİ:


System Shock 2


Need For Speed: High Stakes


Heavy Gear II


Jeff Gordon XS Racing

...VE ÇOK DAHA FAZLASI!

PC GAMER TÜRKİYE

AĞUSTOS 1999

HIT HABER AJANSI YAYINCILIK A.Ş. ADINA SAHİBİ VE GENEL YAYIN YÖNETMENİ
A. Göksu Eroğlu

SORUMLU YAZI İŞLERİ MÜDÜRÜ VE GÖRSEL YÖNETMEN
Adil Acar

YAZI İŞLERİ
Teknik Editör • Tuğbek Ölek
Teknik Editör • Cem Sinanoğlu
Teknik Editör • Murat Okan
Editör • Arzu Duymaz
Editör • Güven Çatak
Editör • Cüneyt Halu
Editör • Serpil Ulutürk
Editör • Mustafa G. Balkaya

GRAFİK TASARIM
Gökhan Tüzüngüç

KATKIDA BULUNAN EDİTÖRLER
Sim Kolonu • Gülçin Hatıhan

REKLAM
Reklam Müdürü • Murat Yıldırım
Reklam Sorumlusu • Bora Rodoplu

ABONELİK VE MÜŞTERİ HİZMETLERİ
Adres: PC Gamer, Müşteri Hizmetleri, Büyükdere Cad. Hür Han 15/A Kat.4 80260 Şişli/İstanbul
Tel: (0212) 219 19 40 (pbx)
Faks: (0212) 233 63 15
E-mail: pcgamer@pcgamer.com.tr

RENK AYRIMI
Rapid Grafik

BASKI
Hür-Ok A.Ş.

DAĞITIM
BİRYAY A.Ş.

HIT HABER AJANSI YAYINCILIK A.Ş.
Büyükdere Cad. Hür Han 15/A Kat.4 802[illegible] Şişli/İstanbul
Tel: (0212) 296 46 00 (pbx)
Faks: (0212) 233 63 15
E-mail: pcgamer@pcgamer.com.t[illegible]

Dünyanın Türkiye'ye açılan kapısı: Milliyet İnternet'te!

Türkiye'nin en güvenilir gazetesi Milliyet, politika, ekonomi ve iş dünyasından hem Türkçe, hem İngilizce, iki ayrı dilde verdiği kapsamlı haberlerle, artık tüm dünyadaki okurlarına erişecek.

Uluslararası bilgi otoyolunda hızla ilerleyen Milliyet, Türk basınındaki liderliğini elektronik yayıncılık alanında da göstermekten gurur duyuyor.

www.milliyet.com.tr

